9267

MARVEL SUPER HEROS™

LE DERNIER RECOURS

Par Kim Eastland

Les Vengeurs de la Côte Quest doivent
sauver Iron Man . . . Mais qui sauvera les Vengeurs?

Schmidt France

UNE AVENTURE DE GROUPE

LE DERNIER RECOURS

de Kim Eastland

Une nouvelle branche des VENGEURS s'est établie récemment. Dirigée par ŒIL DE FAUCON, l'époustouflant archer, ce nouveau groupe se compose d'OISEAU MOQUEUR, ex-agent du S.H.I.E.L.D. et épouse d'Œil de Faucon ; d'IRON MAN, l'un des fondateurs des Vengeurs ; de TIGRA, humaine transformée par le mystérieux Peuple-Chat ; et de WONDER MAN, un héros aux super-pouvoirs lui permettant d'affronter même l'invincible THOR. A eux cinq, ils constituent les VENGEURS DE LA COTE OUEST.

Mais, tandis qu'ils prennent des vacances bien méritées dans les montagnes rocheuses, leurs ennemis se rassemblent. Pour ce gang de Vilains comme pour le nouveau groupe de super-héros, ce congé peut devenir leur Dernier Recours !

Cette aventure se déroule avant les événements dépeints dans le n° 200 d'*« Iron Man »* et le n° 1 des *« Vengeurs de la Côte Ouest »*. « L'armure dorée » d'Iron Man est portée par Jim Rhodes, et non Tony Stark.

Cette aventure est conçue pour le jeu de rôle LES SUPER-HEROS MARVEL. Vous devez posséder ce jeu pour jouer.

Ce scénario est prévu initialement pour un Maître de Jeu et quatre joueurs, RICK JONES étant un Personnage Non Joueur. Si vous avez plus de quatre joueurs, utilisez d'autres Vengeurs (nous vous suggérons de prendre des personnages moins puissants, comme CAPTAIN AMERICA ou LA GUEPE). Si vous ajoutez d'autres héros, augmentez la force de leurs adversaires en leur donnant des points de Karma supplémentaires : ajoutez 100 points pour chaque héros en plus.

Si vous avez moins de quatre joueurs, laissez-en certains contrôler plusieurs personnages ou dirigez-les vous-même comme Personnages Non Joueurs.

Les Vengeurs de la Côte Ouest disposent d'une cagnotte de 240 points de Karma. S'ils se séparent au cours de l'aventure, divisez le Karma en parts égales entre les différents héros.

Il est important que vous lisiez le scénario dans son intégralité ainsi que les informations de la carte avant d'arbitrer cette aventure. L'équipe des joueurs peut choisir différentes approches pour résoudre les problèmes auxquels ils seront confrontés. Préparez-vous à toute éventualité.

Voici donc les vacances périlleuses de l'un des groupes de super-héros, le plus récent mais aussi l'un des plus expérimentés : les Vengeurs de la Côte Ouest.

Excelsior !

Remerciements :

Conçu par Kim Eastland le colossal
Traduit par Anne Vétillard
Edité par Steve Winter le stéréophonique
Couverture de Ron Frenz
Illustrations de Kyle Baker et de l'équipe des dessinateurs de Marvel
Composition de Betty Elmore

Merci à Jaunty Jeff Grubb pour certains personnages et divers éclaircissements.

50 F
ISBN : 2-86989-024-9
Printed in Germany

Schmidt France

Les noms des personnages utilisés dans ce scénario sont inventés et ne se réfèrent à aucune personne vivante ou décédée. Toute description, apparence, ou ressemblance avec une personne vivante ou morte est une pure coïncidence. Tous les personnages de Marvel et leur apparence distinctive sont des marques déposées de « Marvel Comics Group ». MARVEL SUPER-HEROS, MARVEL SUPER-VILAINS, IRON MAN, et WEST COAST AVENGERS sont des marques déposées de « Marvel Comics Group ». Copyright 1985 Marvel Comics Group, un département de « Cadence Industries Corporation ». Tous droits réservés.

Conception du jeu 1984 TSR, Inc. Tous droits réservés.

Ce livret est protégé par les lois de copyright des Etats-Unis d'Amérique. Toute reproduction ou utilisation non-autorisée du texte ou des illustrations contenus dans ce scénario sont interdites sans le consentement écrit express de TSR, Inc. et de Marvel Comics Group.

LE PLAN DU MANDARIN

Le Mandarin a concocté un stratagème fantastique pour capturer Iron Man et lui faire subir un lavage de cerveau. Ce plan a germé dans son esprit lorsqu'il a appris qu'Iron Man assisterait à un mini-jamboree de boy-scouts dans une région isolée du Parc Naturel national de Baldy, dans l'Idaho. Le Mandarin s'y est rendu à l'avance et y a installé un quartier-général secret. Sous le déguisement de M. Myn Chu, il a engagé des vilains « inférieurs » pour chasser les intrus jusqu'à ce que ses préparatifs soient achevés.

Ayant pris l'apparence d'un garde forestier grâce à un hologramme, le Mandarin gagna facilement la confiance des scouts. Son Anneau d'Intensification Mentale lui permit ensuite de contrôler très rapidement les scouts. Quand Jim Rhodes arriva sous l'identité d'Iron Man, les enfants lui offrirent une nourriture et une boisson droguées, qui le paralysèrent en quelques secondes. Le Vengeur d'Or réussit quand même à déclencher son émetteur de poche d'urgence et à laisser tomber une cellule énergétique, un futur indice pour ses amis. Le Mandarin pensait que personne ne rechercherait Iron Man, son apparition au jamboree étant d'ordre privé. Ses amis Vengeurs de New York ne suspecteraient rien.

Le plan fonctionna à la perfection... sauf pour un tout petit détail. Iron Man appartient maintenant au groupe des Vengeurs de la Côte Ouest, ce que ne sait pas Le Mandarin. En arrivant à Sunbird Valley, Jim a contacté ses amis sur la côte et leur a proposé de venir le rejoindre pour un week-end de détente. Des héros inattendus sont donc sur les lieux dans les 24 heures suivant l'enlèvement d'Iron Man.

Les scouts et les super-vilains ont été déployés pour empêcher les promeneurs et les campeurs de venir près de la tanière du Mandarin. Aucune instruction ne leur a été donnée pour chasser des intrus aux super-pouvoirs.

Comme l'arrivée des héros est une réelle surprise pour Le Mandarin, celui-ci a donné l'ordre à la plupart de ses séides de les capturer pour les interroger.

Le plan du Mandarin comprend l'utilisation de son Concentrateur Sélectif d'Intensification Mentale (CSIM), son anneau d'Intensification Mentale amélioré, pour briser la volonté d'Iron Man et le mettre mentalement en esclavage. Il a calculé que le contrôle initial d'Iron Man ne prendrait pas plus de 24 heures, mais que son asservissement complet demanderait de 48 à 72 heures de conditionnement. Une fois dominé, Iron Man raccompagnera le Mandarin en Chine pour l'assister dans sa nouvelle campagne de conquête du monde.

Iron Man est sous le contrôle du Mandarin au début du scénario, mais il reste affaibli. Ses capacités reviendront à la normale dans l'après-midi du troisième jour, en dépit du contrôle du Mandarin. Iron Man restera dans la caverne-laboratoire du Mandarin jusqu'à ce que tous les héros soient capturés ou qu'ils attaquent la caverne.

UTILISATION DE LA CARTE

La carte fournie dans le scénario décrit une grande partie de terrain parfaitement normal. Pour compenser cet état de fait, elle est divisée en *méga-zones*. Chaque méga-zone représente 5 à 10 fois la surface d'une zone normale. Cela a quelques conséquences sur le jeu.

MOUVEMENT. Le déplacement sur la carte du parc naturel est compté en minutes par méga-zones, et non en zones par round. Le tableau 1 : Mouvement donne le nombre de minutes nécessaires à un héros pour traverser chaque type de méga-zone, en fonction de son Endurance. Le premier chiffre doit être utilisé pour une Endurance Faible, le second pour une Endurance Médiocre à Excellente, et le troisième pour une Endurance Remarquable ou meilleure.

Tableau 1 : Mouvement

Terrain			Temps pour traverser
Sentier, piste, campement	5	3	2 minutes
Gué étroit	0	0	0
Gué large	5	3	2 minutes
Rivière étroite	10	5	3 minutes
Rivière large	20	10	7 minutes
Broussailles, hautes herbes	10	5	3 minutes
Forêt clairsemée	20	10	7 minutes
Forêt dense	40	20	12 minutes
Éboulement rocheux	30	15	10 minutes
Affleurements rocheux	45	25	15 minutes
Montagne	60	30	20 minutes

Exemple : Œil de Faucon, dont l'Endurance est Excellente, se déplace dans une méga-zone comportant un sentier en trois minutes, dans une méga-zone de buissons en cinq minutes, et dans une méga-zone de forêt dense en vingt minutes.

Quelques sentiers sont marqués de lignes pointillées. Il s'agit alors d'une piste tracée par les animaux. Suivre une telle piste demande la réussite jaune d'un jet d'Intuition. Tigra les trouve automatiquement.

COMBAT. L'utilisation des méga-zones affecte aussi les portées dans les combats. Toute arme ou super-pouvoir ayant une portée normale de 1 à 5 zones ne peut être utilisé que contre des adversaires situés dans la même méga-zone. Une arme ou un super-pouvoir ayant une portée de 6 à 10 zones peut être utilisé contre un adversaire situé dans une méga-zone adjacente. Une arme ou un super-pouvoir ayant une portée de 11 zones ou plus peut être utilisé contre un adversaire situé jusqu'à deux méga-zones de distance. (Toutes les portées données dans les descriptions des personnages et des équipements sont données en zones normales).

VIE SAUVAGE. Le Maître du Jeu doit lancer les dés à chaque fois qu'un héros ou qu'un groupe de héros a traversé quatre méga-zones. Consultez alors la table 2 : Animaux rencontrés, pour voir si les héros n'ont pas été surpris par un animal sauvage.

Table 2 : Animaux rencontrés

Résultat du dé	Rencontre
1-10	Petit animal (lièvre, oiseau, rat, etc.)
11-16	Animal de taille moyenne (raton-laveur, opossum, etc.)
17-18	Grand animal, passif (cerf, etc.)
19-20	Grand animal, menaçant (ours, loup, etc.)
21-00	Aucune rencontre

Si les héros rencontrent quelque chose (que ce soit un lièvre ou l'Homme Radioactif), dites-leur qu'ils entendent un bruit ou qu'ils perçoivent un mouvement dans les buissons. Les joueurs doivent alors décider s'ils effectuent des recherches, s'ils attaquent, ou s'ils ignorent les petits bruits entendus. (Les sens extraordinaires de Tigra lui permettent de n'être jamais surprise par une créature des bois, mais elle doit réussir un jet d'Intuition pour identifier le type de créature par le son ou l'odeur).

LE TEMPS. L'aventure se déroule à la fin de l'été ou au début de l'automne. Voici le temps de chaque jour.

Premier jour – temps plaisant et clair
Température maximale : 21 °C
Température minimale : 10 °C
Lever du soleil : 6 h 33
Coucher du soleil : 19 h 15
Vent : calme
Lune : pleine

Deuxième jour – partiellement nuageux
Température maximale : 15 °C
Température minimale : 4 °C
Lever du soleil : 6 h 33
Coucher du soleil : 19 h 11
Vent : Nord-Ouest 16-40 km/h
Lune : invisible
Pluie : commence à 17 h00, devient plus forte dans la soirée

Troisième jour – pluie et brouillard
Température maximale : 10 °C
Température minimale : – 1 °C
Lever du soleil : 6 h 45
Coucher du soleil : 18 h 50
Vent : calme
Lune : pleine
Pluie : fine au début de la matinée, puis brouillard.

OBSCURITÉ. A la différence des villes, les contrées sauvages de l'Idaho sont sombres la nuit. Les soirs sans pleine lune la vision est restreinte à une zone de distance, et les objets ne peuvent être clairement identifiés que de très près. Toutes les attaques sont décalées d'une colonne vers la gauche. Certains super-pouvoirs peuvent annuler cette restriction.

PLUIE. La visibilité est réduite à une seule zone quand une pluie forte tombe. Toutes les attaques utilisant des projectiles (les flèches sont comprises dans cette catégorie mais pas les décharges d'énergie) sont décalées de deux colonnes vers la gauche. Les feux dont l'intensité est inférieure à Supérieure sont éteints ; les feux de plus grande intensité sont réduits chaque round d'un niveau, à moins qu'ils ne soient entretenus.

CHAPITRE 1 :

LE JAMBOREE FANTÔME

AVENTURE

Lisez le texte suivant aux joueurs :

> Vous vous éveillez en sursaut quand l'hôtesse annonce « Mesdames et messieurs les passagers, attachez vos ceintures de sécurité et préparez-vous à l'atterrissage ». Vous (c'est-à-dire Œil de Faucon, Oiseau Moqueur, Tigra et Wonder Man) avez décidé de rejoindre Iron Man pour vous reposer dans les Montagnes Rocheuses, après plusieurs semaines de combats incessants contre les vilains. Vous vous êtes accoutumés à votre quartier-général flambant-neuf sur la Côte Ouest, mais êtes tous fatigués et accueillez avec plaisir cette occasion de vous relaxer.
>
> Iron Man a été choisi par les Boy Scouts comme « l'homme le mieux préparé d'Amérique ». Il est leur invité à un jamboree (fête scout) organisé dans le parc naturel d'Old Badly, près de la petite ville de Sunbird Valley dans l'Idaho, une région célèbre pour sa beauté et son aménagement touristique. Quand Iron Man vous a contacté et vous a parlé du calme des forêts et du prix raisonnable des hôtels, vous avez tous décidé de saisir au vol cette chance d'échapper à la routine quotidienne.

Les Vengeurs de la Côte Ouest, moins Iron Man, se rendent immédiatement à leur hôtel après l'atterrissage. Ils y trouvent à leur intention un message de Rick Jones, membre honoraire des Vengeurs et organisateur de la rencontre de scouts où Iron Man est invité. Le message demande aux Vengeurs de retrouver Rick immédiatement, car quelque chose de grave est arrivé.

Rick séjourne au même hôtel que les héros, et peut être facilement retrouvé. Soucieux, il raconte à l'équipe qu'à son arrivée la veille au soir, il a vérifié qu'Iron Man était bien arrivé comme prévu dans la matinée. Apparemment, Iron Man est bien descendu à l'hôtel de Sunbird Valley, mais Rick a été incapable de le trouver. Rick est aussi allé au campement des scouts au début de la matinée, et ne les a pas non plus rencontrés. Pourtant, ils auraient dû arriver quelques jours auparavant.

La chambre d'Iron Man contient ses effets personnels mais rien ne permet de penser qu'il y ait dormi, ou même qu'il y soit resté un moment après avoir déposé ses bagages. Si les Vengeurs appellent leur quartier-général, où certains Vengeurs de New York assurent une permanence, ils apprendront qu'Iron Man ne leur a envoyé aucun message.

Si les personnages se rendent au campement des scouts, lisez le paragraphe suivant :

> Vous arrivez dans le parc naturel au début de l'après-midi, vers 13 h 00. Grâce aux indications d'un garde forestier, vous trouverez facilement le campement. Une pancarte signale que le site est réservé au jamboree des scouts. Mais quand vous arrivez sur les lieux, vous ne trouvez que des tentes vides. Aucun campeur n'est présent, aucun signe d'Iron Man ou des scouts.

Les personnages fouilleront probablement le camp à la recherche d'indices. Il faut réussir un jet d'Intuition pour découvrir un indice. Sept indices sont décrits dans les paragraphes suivants ; le Maître de Jeu peut en inventer d'autres s'il en a le désir.

Les héros découvrent les indices dans l'ordre où ils sont donnés. S'ils manquent tous leur jet d'intuition, le Maître de Jeu peut laisser Rick Jones faire une ou deux « découvertes ». Si un joueur annonce que son personnage cherche un type particulier d'indice ou qu'il examine un endroit précis (exemple : je fouille les tentes à la recherche de lettres ou de journaux), ajoutez + 15 au jet d'Intuition et laissez-lui découvrir l'indice spécifique s'appliquant à la zone explorée.

Vaisselle – De la vaisselle est éparpillée dans tout le camp, comme si tous les convives étaient partis en même temps. Toute la vaisselle sauf une assiette et un gobelet semblent avoir été soigneusement posés. L'assiette et le gobelet ont apparemment été laissés tombés.

Gobelet et assiette – Le personnage qui remarque la vaisselle doit effectuer un second jet d'Intuition, en ajoutant + 15 à son résultat. S'il réussit, le héros remarque une poudre étrange sur le gobelet et l'assiette renversés. Si Tigra examine la poudre, elle l'identifie par l'odeur comme un puissant agent paralysant, fabriqué grâce à une plante rare que l'on ne trouve qu'en Orient.

Cellule énergétique – Une fouille générale des lieux permet de découvrir près du feu de camp une cellule énergétique de rechange d'Iron Man. Elle est complètement rechargée et apparemment intacte.

Télégramme – S'ils fouillent les tentes, les héros trouvent un télégramme émanant du Quartier-Général des Boy-Scouts. Adressé à l'un des chefs de troupe (adulte responsable d'un groupe de scouts), il lui demande de venir quelques jours à l'avance avec ses scouts pour les préparatifs de la fête. Rick Jones révèle alors aux Vengeurs que le télégramme ne provient pas du tout du quartier-général scout, car l'adresse de l'expéditeur et le titre de « Chef de Troupe Spécial » sont faux.

La fouille des tentes révèle aussi que la plupart de la nourriture et des effets personnels des scouts sont toujours là.

Traces de pas – Des traces de pas correspondant distinctement aux bottes métalliques d'Iron Man peuvent être relevées dans tout le campement. Un deuxième jet d'Intuition réussi permet de trouver une série de traces de pas formant une piste relativement large, menant dans les bois entre B 12 et E 1. Toutes ces traces de pas ont dû être faites quand le sol était mouillé. Rick peut révéler aux héros que la dernière pluie était tombée le matin précédent, et que la terre était sèche dans l'après-midi.

Garde forestier – Si un héros se rend à la station des gardes forestiers à l'entrée du parc, l'un d'eux lui révèle que les scouts sont les seuls campeurs venus récemment, et qu'ils ne sont par partis par l'entrée principale ni aujourd'hui, ni la veille. Personne n'a vu Iron Man.

Odeur – Si Tigra utilise son sens de l'odorat extrêmement développé, elle ne découvre aucune odeur forte à proximité. Elle peut en déduire que personne n'a été dans le campement lors des dernières vingt-quatre heures.

Laissez aux joueurs tout le temps nécessaire pour qu'ils trouvent les indices. S'ils ont terminé leur fouille, s'il vous semble qu'ils délaissent le camp pour diriger leurs investigations vers la forêt, ou si Wonder Man s'envole pour une raison quelconque, deux événements simultanés surviennent :

– Tigra entend un sifflement aigu en direction de B1.

– Quelque chose frappe la ceinture de vol de Wonder Man. Personne ne peut voir ce dont il s'agit.

COMBAT

Les héros commencent le combat où ils le désirent, dans le site du campement. Tous les personnages peuvent effectuer un jet d'Intuition pour voir s'ils découvrent quelque chose de particulier. Ceux qui obtiennent un résultat jaune ou rouge découvrent une personne embusquée en B1, une carabine dans les mains.

Le tireur dissimulé dans les bois est un scout hypnotisé par Le Mandarin. Sa carabine à air comprimé lance des fléchettes tranquillisantes. Le premier tir touche la ceinture de vol de Wonder Man et endommage son mécanisme. La ceinture n'est plus en état de marche jusqu'à la fin de l'aventure. Le scout pense que la peau invulnérable de Wonder Man fera ricocher ses projectiles, et ne le prend plus pour cible.

Le scout peut tirer une fois par round. La carabine a une portée de 10 zones et contient 5 munitions. La fléchette tranquillisante provoque des dommages Supérieurs et assomme automatiquement en deux rounds la personne dont elle peut traverser la peau. Une victime inconsciente se réveille deux ou trois heures plus tard. Le Mandarin possède un antidote spécifique dans son quartier-général.

A chaque fois que le scout tire, les personnages ont droit à un nouveau jet d'Intuition pour le localiser, avec un décalage d'une colonne vers la droite par tir effectué.

Si le scout épuise ses munitions, il abandonne sa carabine et s'enfuit dans la forêt. Un Vengeur qui le poursuit peut le rattraper s'il part moins de quatre rounds après lui. Si l'enfant s'échappe, rajoutez un autre piège ou un autre scout dans n'importe quelle méga-zone.

Si le scout est capturé, il montre des signes de contrôle mental et s'évanouit. Lisez le paragraphe suivant :

> Alors que le jeune scout sombre dans le coma, il murmure, « Tous contrôlés ! Peut pas résister. Grand danger. Emmenez-le au nord ! Emmenez-le à... à... » puis il s'évanouit. Ricke Jones déclare, « Il vaut mieux que je fasse venir une aide médicale et que je prévienne les parents. Si je le peux, j'essaierai de vous joindre plus tard. Il vaut mieux que vous trouviez ces scouts le plus tôt possible, avant que quelque chose de terrible ne survienne. Si celui qui a imaginé ceci arrive à ce résultat avec des enfants, je n'ose pas imaginer ce qu'il fera à Iron Man ! »

Si les Vengeurs avertissent immédiatement les gardes forestiers, ceux-ci prennent soin du scout et préviennent la police locale pour qu'elle garde le campement en attendant de nouvelles instructions.

Il doit sembler évident aux héros qu'ils doivent fouiller le parc naturel pour trouver Iron Man et les scouts manquants. Ils peuvent prendre la direction qu'ils souhaitent, suivre un sentier ou s'enfoncer dans les buissons, à travers la forêt. A différents endroits, les scouts contrôlés par Le Mandarin leur tendent des embuscades. Au moins 19 d'entre eux rôdent dans le sous-bois, s'arrêtant pour chasser les intrus se dirigeant vers le nord (leur mission principale).

Chaque scout a installé trois pièges dans sa zone. Quand un héros se déplace dans une méga-zone contenant un piège, effectuez un jet pour le piège. Si le piège obtient un résultat jaune sur la colonne « Normal », le héros l'a déclenché. Celui-ci peut alors effectuer un jet d'Agilité pour éviter que le piège ne se referme sur lui. Un piège provoque des dommages Normaux.

Un scout se cache dans chacune des méga-zones suivantes :

B9	D2	F5	06
B10	D6	F6	07
B11	D8	G6	P1
C1	E1	H1	P4
C3	E2	H5	

Ces scouts, contrôlés mentalement, sont subjugués après avoir reçu des dommages Excellents ou avoir été vaincus et maîtrisés pendant quatre rounds.

De plus, Le Mandarin a installé des détecteurs dans tout le parc naturel. Un héros peut en découvrir un s'il cherche quelque chose d'anormal ; un jet d'Intuition réussi lui permet de découvrir un détecteur dans une méga-zone donnée. Un résultat rouge de jet d'Intuition permet de découvrir automatiquement un détecteur, même si le personnage n'en cherche pas.

Les détecteurs repèrent automatiquement les personnes qui se déplacent sur un sentier ou une piste, de nuit comme de jour. Ils n'ont que 50 % de chances de découvrir quelqu'un qui ne se trouve pas sur un chemin (jet sur la colonne Normal) et aucune chance de repérer quelqu'un se déplaçant dans une méga-zone de forêt dense. Si Le Mandarin découvre des intrus, il téléporte un de ses sbires pour s'occuper d'eux, mais uniquement dans un endroit choisi pour que ses super-pouvoirs puissent être utilisés au mieux. Il peut téléporter ses séides dans n'importe quelle zone, grâce à son Concentrateur Sélectif d'Intensification Mentale (CSIM). Si un vilain vainc un héros dans une méga-zone, il est ensuite téléporté par Le Mandarin dans une autre méga-zone.

DÉNOUEMENT

Si un héros est capturé ou assommé, il est ligoté et confié à l'Homme Radioactif, qui le livre au Mandarin.

Si un scout est subjugué par les Vengeurs, il sombre pour vingt-quatre heures dans une transe comateuse profonde. Il sera complètement remis ensuite, ne se souvenant pas de ce qui s'est passé, sauf des blessures qu'il aurait reçues.

Table 3 : *Karma pour « Le Jamboree Fantôme »*

Chaque indice découvert	+ 15
Bonus si tous les indices ont été découverts	+ 15
Chaque scout capturé	+ 10
Bonus pour chaque scout capturé sans qu'il soit blessé	+ 15
Chaque piège déclenché	– 10
Chaque scout qui attaque, provoque un dommage et s'enfuit	– 10
Chaque Vengeur assommé	– 20
Chaque Vengeur capturé	– 35

CHAPITRE 2 :

LES PLANTES DÉMONIAQUES

AVENTURE

L'Homme Plante est le premier Vilain auquel les héros sont confrontés. Il est téléporté pour intercepter les Vengeurs dans l'une des mégazones suivantes : C2, C4, C8, D4, F5 ou G4. Quand un ou plusieurs Vengeurs entrent dans l'une de ces méga-zones, lisez le paragraphe suivant :

> La forêt vous environne de toutes parts, quand vous entendez soudain un bruissement de feuilles sur votre droite. Vous vous arrêtez, puis soudainement quelque chose agrippe vos chevilles. Vous baissez instinctivement les yeux pour découvrir les lianes enserrant vos pieds. Toutes les plantes à proximité se déplacent, et semblent vouloir vous rejoindre. Un rire démoniaque retentit dans le sous-bois.

L'Homme Plante a stimulé la plupart des plantes de cette zone et leur a ordonné d'attaquer les personnages. Sa mission principale est d'empêcher quiconque d'avancer vers le nord. Il doit mettre les héros hors d'état de nuire pour les remettre à un « grand homme vert », et surtout ne pas les tuer.

COMBAT

Les plantes attaquent jusqu'à ce que l'Homme Plante soit vaincu. Trois lianes s'enroulent autour de chaque personnage (Force Excellente pour ceinturer, Matériau Faible). Si un personnage est saisi et retenu pendant un round, une racine sort du sol et l'attaque (Force Remarquable pour Ceinturer, Matériau Médiocre). S'il est encore conscient après trois rounds de ce traitement, un arbre s'anime et vient « à la rescousse » (Bagarre en corps-à-corps Normal, infligeant des dommages Fantastiques. Matériau Normal).

Bien que les amis végétaux de l'Homme Plante soient extrêmement loyaux, celui-ci doit réussir un jet de Psyché pour convaincre les plantes d'affronter une mort certaine : feu, acide, poison, etc.

Un personnage tentant de localiser l'Homme Plante dans le feuillage doit réussir un jet d'Intuition. La concentration de l'Homme Plante est interrompue quand il est attaqué ; il doit alors décaler les attaques de ses plantes de deux colonnes vers la gauche. Elles redeviennent inertes s'il le leur ordonne ou s'il sombre dans l'inconscience.

Si un héros esquive les lianes et les branches contrôlées par l'Homme Plante pendant deux rounds, celui-ci stimule de plus en plus de végétaux pour submerger son adversaire sous le nombre.

DÉNOUEMENT

Si tous les Vengeurs sont capturés, l'Homme Plante les remet à l'Homme Radioactif dès son arrivée. L'Homme Plante ne doit pas poursuivre les personnages s'ils s'enfuient vers le sud, mais doit empêcher quiconque de se diriger vers le nord.

Si les choses tournent mal pour lui, l'Homme Plante provoque la chute d'un nombre suffisant de feuilles pour créer un « écran de camouflage » efficace. Un résultat jaune sur un jet d'Intuition permet de le localiser dans le feuillage. S'il s'échappe, il contourne ses adversaires et se dirige vers son camp au sud-est. Il se repose alors pendant deux jours, puis s'enfuit en avion.

Si l'Homme Plante est capturé et que les personnages arrivent à le convaincre de parler, il crache le morceau. Il sait que d'autres super-vilains rôdent dans le parc, mais ne connait pas leur identité. Un certain Mr Myn Chu l'a engagé par téléphone, et lui a donné les instructions suivantes : d'abord attendre dans une caverne en M8, puis capturer les personnes se dirigeant au nord du parc vers les montagnes. On lui a dit aussi qu'un messager de Mr Chu le contacterait dans la journée s'il capturait quelqu'un. Apparemment, Mr Chu sait tout ce qui se passe dans le parc naturel. Il a déjà été payé et on lui a dit qu'il pourrait repartir le surlendemain, quand le « sujet serait convenablement contrôlé ». Il n'a aucune idée de l'identité du fameux sujet et de ce qui se passe. l'Homme Plante ne sait pas comment il a été transporté ici et personne ne lui avait dit que les Vengeurs seraient impliqués.

TABLE 4 : *Karma pour « Les Plantes Démoniaques »*

L'Homme Plante est capturé	+ 40
L'Homme Plante avoue	+ 15
L'Homme Plante s'échappe	– 20
Chaque héros vaincu	– 20
Chaque héros vaincu et capturé	– 35
Dommages importants infligés à la forêt	– 15

CHAPITRE 3 :

DES VENGEURS SUR LA GLACE

AVENTURE

Les personnages continuent à progresser vers le nord, et parviennent finalement devant une rivière assez large coulant vers l'ouest. Cette rivière est gardée par Blizzard.

> Vous entendez devant vous le grondement d'une cascade. Vous découvrez bientôt une rivière grossie par la pluie qui a submergé ses rives, et qui se précipite vers l'ouest. Vous n'avez aucun moyen de savoir s'il existe un gué praticable.

Si les personnages ont suivi le sentier, ils peuvent traverser la rivière à gué. En tout autre endroit, la profondeur de la rivière est de 2 mètres en son milieu, ce qui oblige les personnages à pratiquer un peu de natation. Cela ne pose pas de problème, mais le courant est si fort qu'il les emporte à deux méga-zones de distance avant qu'ils puissent reprendre pied sur l'autre rive.

Si Œil de Faucon est présent, il peut lancer un câble au-dessus de la rivière pour que les personnages puissent la traverser à la force du poignet.

Que les héros nagent ou utilisent le câble, Blizzard les attaque pendant qu'ils traversent la rivière. S'ils nagent, les Vengeurs remarquent soudain que l'eau devient terriblement froide alors qu'ils sont à mi-parcours. De la glace commence à se former, menaçant de les emprisonner ou de les submerger.

S'ils traversent grâce à un câble, celui-ci commence à geler quand ils sont à mi-chemin. De la glace se forme sans aucune raison, rendant le filin extrêmement glissant.

COMBAT

Blizzard lance ses attaques à découvert depuis l'autre rive. Il lui faut deux rounds pour geler quelque chose, qu'il s'agisse de l'eau ou du câble.

Un personnage qui continue à nager en surface se retrouve emprisonné dans un bloc de glace avant d'atteindre la rive. Il ne se noie pas mais ne peut rien faire tant qu'il est ainsi piégé. La glace est un matériau Remarquable.

Un personnage nageant sous la surface peut atteindre l'une des rives sans être pris dans la glace (mais il doit faire fréquemment surface pour respirer).

Les blocs de glace flottants sont juste de la taille nécessaire pour emprisonner une personne mais se retournent facilement si quelqu'un tente de les escalader. Blizzard dirige tous les blocs de glace vers sa rive en gelant la rivière pour former un canal. Il peut piéger quelqu'un et l'amener à lui en six rounds.

Si les héros contre-attaquent, Blizzard riposte avec des projectiles de glace et utilise son armure de glace. Il peut geler les arbres le long de la rivière pour les abattre et infliger des dommages Excellents. Il peut aussi créer une tempête de neige aveuglante pour couvrir sa retraite et geler le sol derrière lui pour retarder ses poursuivants.

DÉNOUEMENT

Si Blizzard sent venir la défaite, il s'enfuit vers le nord pour récupérer une unité dorsale dans sa caverne (Q8). Il se dirige ensuite vers l'hôtel de Sun Bird Valley où il séjourne. (Les Vengeurs résident aussi dans cet hôtel). Il prend le surlendemain un bus pour Boise.

Si Blizzard est capturé, il refuse de parler, mais les personnages peuvent l'effrayer ou négocier avec lui. Si un héros réussit un bluff raisonnable ou lui fait une offre intéressante, effectuez un jet de Raisonnement pour Blizzard. S'il échoue, il dit ce qu'il sait aux héros. Autrement, il la ferme !

Si Blizzard parle, il avoue qu'il a été engagé par un certain Mr Chu. Il a été téléporté depuis son campement jusque dans une caverne où on lui a dit d'attendre. Il révèle aussi aux personnages que les montagnes situées au nord de la forêt sont criblées de cavernes. Il ne sait pas qui est Mr Chu, mais il a vu hier après-midi un grand gars habillé de vert voler, en emportant Iron Man vers la crête des montagnes juste à l'ouest du plateau.

TABLE 5 : *Karma pour « des Vengeurs sur la glace »*

Blizzard est capturé	+ 55
Blizzard avoue	+ 15
Blizzard s'échappe	– 20
Chaque héros vaincu	– 20
Chaque héros vaincu et capturé	– 35

CHAPITRE 4 :

ATTENTION AU PYROMANE !

AVENTURE

Le Mandarin surveille grâce à ses détecteurs toutes les passes et les défilés des affleurements rocheux situés au nord de la rivière. Il téléporte Pyro pour couper la route à ceux qui se dirigent vers le nord. Pyro se bat au sol et se place généralement au centre même du défilé. Si les personnages se dirigent vers le nord en passant par les méga-zones J1 à J9, K1, K3, K4, K5, N3 ou 01, lisez le paragraphe suivant.

> Devant vous, vous apercevez de hauts rochers de mauvaise augure, atteignant presque 10 mètres de haut par endroit. Ils semblent cependant escaladables. Le passage se prolonge apparemment entre les rochers.

Si l'un des personnages escalade un rocher, il prend Pyro par surprise. A un endroit, il verra des flammes en forme de dôme avancer dans le défilé, suivies par une silhouette orange semblant les contrôler.

Si les héros avancent dans le défilé, ils se retrouvent face à la méduse de flammes de Pyro. Elle ressemble à une physalie (une espèce particulière de méduse) enflammée qui incendie les buissons sur son passage.

COMBAT

La bête de feu atteint les personnages un round plus tard, à moins qu'ils ne se déplacent. Aucun dommage physique normal ne peut affecter les créatures de flamme de Pyro. Le froid, l'eau et le manque d'oxygène sont les seules attaques efficaces.

L'énorme méduse est assez grande pour engloutir cinq personnes. Elle tente immédiatement de recouvrir le groupe de personnes le plus important dans le défilé (où sur les rochers s'ils ont été repérés). La créature recouvre automatiquement sa victime, sauf si celle-ci l'esquive en réussissant un jet d'Agilité. Les héros piégés à l'intérieur encaissent des dommages Remarquables le premier round. La créature enflammée reste au-dessus de sa victime, lui infligeant chaque round des dommages Remarquables. Le feu consume en deux rounds l'oxygène disponible à l'intérieur du dôme. Un personnage encore prisonnier à l'intérieur à ce moment-là doit réussir un jet d'Endurance rouge pour ne pas s'évanouir. La créature continue à attaquer jusqu'à ce que son adversaire s'évanouisse, puis se choisit une nouvelle victime.

Si un héros tente de se libérer (jet d'Agilité), la méduse se déplace tout simplement avec lui jusqu'à ce qu'il s'évanouisse.

Pyro ne peut créer et contrôler qu'une seule de ces créatures suffocantes par jour, mais il peut créer de nombreuses autres bêtes enflammées plus petites. Sa mission est de capturer tous les héros et de les livrer au « boss ».

Un personnage traversant les affleurements rocheux en suivant la rivière peut nager sous l'eau et dépasser Pyro en toute sécurité. Un seau ou une botte pleine d'eau lancé sur une de ses créatures leur inflige des dommages Normaux. Les créatures de feu peuvent être éteintes par une grande quantité d'eau, par beaucoup de terre, par Pyro lui-même, ou si celui-ci sombre dans l'inconscience.

Pyro n'est pas très difficile à trouver. Les créatures de feu sont issues de lui, et il est toujours à proximité du combat.

DÉNOUEMENT

Si Pyro est capturé, il perd courage et décale ses jets d'une colonne vers la gauche pour résister à l'interrogatoire. S'il avoue, il dit aux personnages que, s'ennuyant la nuit dernière, il avait créé quelques créatures de feu et les avait envoyées en éclaireur tandis qu'il restait dans la caverne que M. Chu lui avait attribuée. Ses créatures ont localisé d'autres humains dans des cavernes voisines. Grâce à ses espions, il a compris que les autres personnes étaient l'Homme Plante, Tourbillon, l'Homme Radioactif, Blizzard, et quelqu'un d'autre qu'il était bien loin d'identifier.

Si Pyro est vaincu mais s'échappe, il se dirige à l'est dans les affleurements rocheux jusqu'à ce qu'il sorte du parc naturel. Il se rend ensuite dans sa chambre d'hôtel au Motel de Ron Day View (où il est inscrit sous le nom de Al St. John). Le surlendemain, il prend le vol de 9 h 00 de Sun Bird Valley pour aller à Boise.

TABLE 6 : *Karma pour « Attention au pyromane »*

Pyro est capturé	+ 65
Pyro avoue	+ 15
Pyro s'enfuit	− 25
Chaque héros vaincu	− 20
Chaque héros vaincu et capturé	− 35

CHAPITRE 5 :

L'ALLÉE DE LA TORNADE

AVENTURE

Tourbillon est le dernier vilain téléporté par Le Mandarin. Il est laissé à un endroit quelconque au nord du grand sentier est-ouest, allant de L2 à P9. Quand un héros traverse cette ligne, lisez le paragraphe suivant :

> Un vent étrange se lève soudain, puis disparaît, pour se lever à nouveau. Vous apercevez au loin un étrange spectacle. Un nuage en forme d'entonnoir s'approche de vous d'une façon aléatoire, changeant plusieurs fois de taille et de direction. Finalement, l'entonnoir ralentit et vous distinguez à l'intérieur un homme, tournant sur lui-même comme une toupie. Il s'arrête enfin et titube pendant quelques secondes. Il semble blessé, comme s'il venait d'affronter Hulk pendant 15 rounds. Vous reconnaissez alors Tourbillon, un super-vilain mineur. Il s'éloigne de vous et ne semble pas avoir noté votre présence.

La forêt dense gêne le Tourbillon dans son style de combat. Il n'est pas vraiment efficace dans les buissons et tente donc d'attirer les héros dans une zone rocheuse. Feignant d'être blessé, il conduit les personnages vers les méga-zones L1 à L4, l'éboulement rocheux ou les rochers à pic près de la tour des gardes forestiers. Il attaque dès qu'il entre dans une de ces méga-zones.

Si les héros ne le suivent pas, Tourbillon se dirige vers la partie la plus au nord de la carte, puis se poste en embuscade dans une méga-zone rocheuse. Il ne se battra jamais dans la forêt ou dans les buissons. Sa mission n'est plus de stopper les héros et de les empêcher d'aller au nord. « Mr Chu » a décidé que si les Vengeurs avaient jusqu'ici évité la capture, ils devaient être détruits.

COMBAT

Dès que le Tourbillon a entraîné les héros dans une zone rocheuse, il se transforme en tornade. Un round plus tard, les graviers et les pierres à moins de 30 mètres de distance sont attirés vers lui et se mettent à tournoyer. Une personne située à moins de 30 mètres subit des dommages Remarquables pour chaque round où elle reste dans la tornade. Si les Vengeurs se jettent au sol ou s'abritent derrière les rochers, ils ne subissent que des dommages Supérieurs. Tourbillon ne peut pas utiliser son champ de force tant qu'il maintient sa tornade.

Quand il pense que les héros sont morts ou inconscients, Tourbillon s'offre un round pour créer son champ de force à coussin d'air avant d'examiner les corps. Il est vulnérable pendant cette transition.

Si les héros distribuent plus de coups qu'ils n'en reçoivent, Tourbillon s'enfuit en tournoyant jusqu'à ce qu'il atteigne un sentier ou une plaine. Il adopte alors sa vitesse éclair et utilise le sentier situé le plus à l'ouest.

DÉNOUEMENT

Si les héros sont vaincus, Tourbillon attend l'Homme Radioactif et les lui remet. S'il s'enfuit, il se dirige vers le motel Harold's Hide-A-Way où il séjourne sous le nom de Johnny Spinner. Il prend le vol du surlendemain pour Butte, dans le Montana.

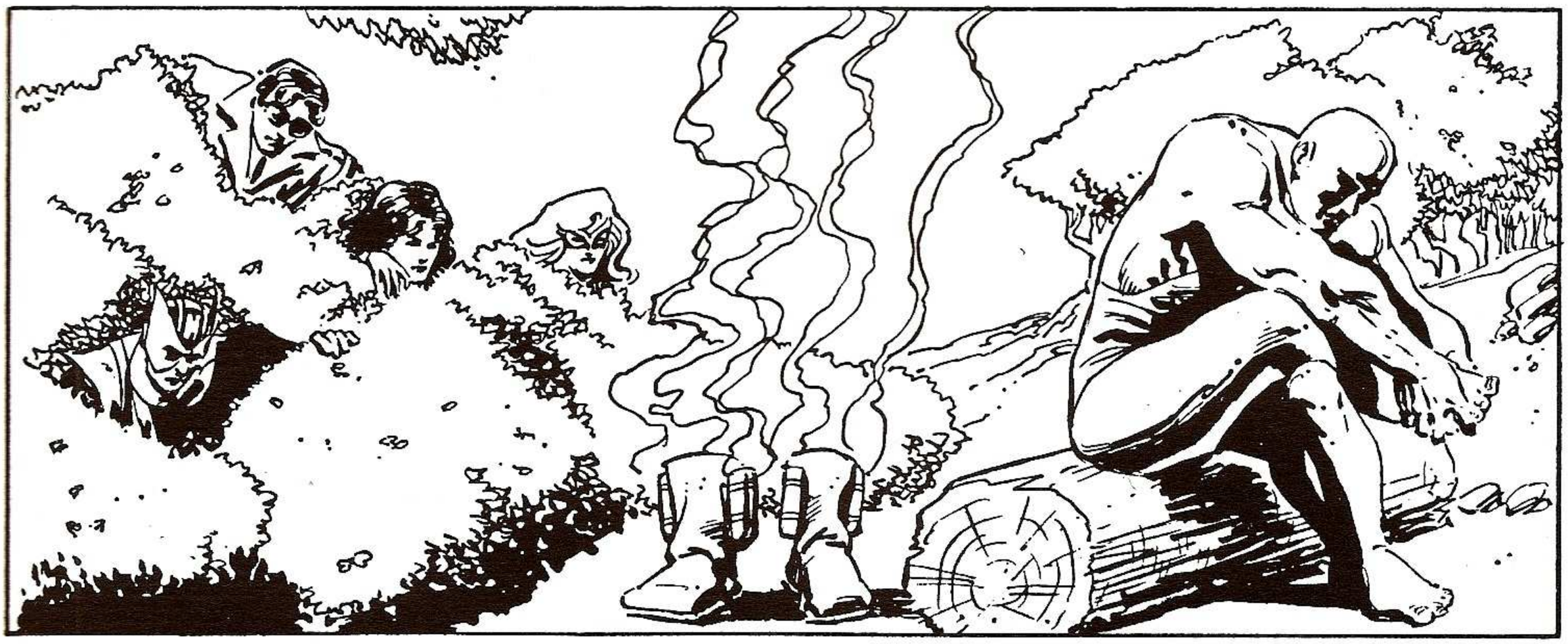
Tourbillon ne sait rien sur Le Mandarin et son quartier-général. Si les personnages l'ignorent et qu'il se décide à leur tendre une embuscade, il peut sans le savoir attaquer les Vengeurs en Q9 tandis qu'ils affrontent Le Mandarin.

Si Tourbillon est capturé et avoue, il confirme les récits des autres vilains sur les cavernes et les provisions. Cependant, il leur révèle qu'Iron Man est maintenant sous le contrôle de Mr Chu, car celui-ci lui a confié : « Si vous ne descendez que la moitié d'entre eux, cela sera suffisant. Iron Man se chargera du reste dans l'arène. »

TABLE 7 : *Karma pour « l'allée de la tornade »*

Tourbillon est capturé	+ 55
Tourbillon s'échappe	− 20
Tourbillon avoue	+ 15
Chaque héros vaincu	− 20
Chaque héros vaincu et capturé	− 35
Les personnages décident de poursuivre Tourbillon dès qu'ils le voient	+ 10
Les personnages décident d'attraper Tourbillon plus tard	− 10

CHAPITRE 6 :



SI L'UN DOIT TRAHIR...

AVENTURE

A la différence des mercenaires du Mandarin, l'Homme Radioactif est un supervilain très puissant, et n'est là que parce que Le Mandarin l'a contrôlé mentalement. Celui-ci tourmente continuellement l'Homme Radioactif, et l'a même obligé à briser ses propres doigts pour montrer sa soumission.

Comme Le Mandarin doit garder l'Homme Radioctif sous son contrôle mental permanent, il ne prend pas le risque de le téléporter. Il a préféré inventer des bottes spéciales qui permettent à l'Homme Radioactif de voler dans le parc à la vitesse de deux méga-zones par minute. Personne d'autre ne peut les porter.

En entrant dans la zone Q8 ou Q9, les personnages entendent quelque chose s'écraser dans les bois près des contreforts montagneux. Si les joueurs n'en tiennent pas compte, passez directement au chapitre 7 et retirez l'Homme Radioactif de cette aventure. Le Mandarin ne le rappellera pas tant qu'il y aura un risque de combat, car sa force de volonté est trop affaiblie pour être certain de pouvoir le contrôler.

Si les joueurs cherchent l'origine du bruit, lisez le paragraphe suivant.

> Vous vous glissez à la lisière d'une clairière au milieu des bois. Un grand homme vert est assis sur un arbre mort, l'Homme Radioactif ! Il est en train de frotter ses pieds nus en bougonnant. Une paire de bottes bizarres reposent sur le sol, près de lui.

L'Homme Radioactif se repose un moment, car il n'est pas habitué à ses bottes et ses pieds lui font mal. Si les personnages restent cachés, ils entendent des allusions au « maître détesté », à un « maudit anneau », à Iron Man, et à plusieurs autres supers-vilains.

S'il n'est pas dérangé, l'Homme Radioactif s'en va après 15 minutes de ronchonneries. S'il est attaqué, il cherche simplement à maîtriser ses adversaires.

L'Homme Radioactif inspecte les « gardes » du Mandarin dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par les scouts postés le plus à l'est de la rivière.

Si les personnages attendent en restant cachés, ils surprennent l'Homme Radioactif. Si les personnages le rencontrent par hasard, ils ne le surprennent pas.

COMBAT

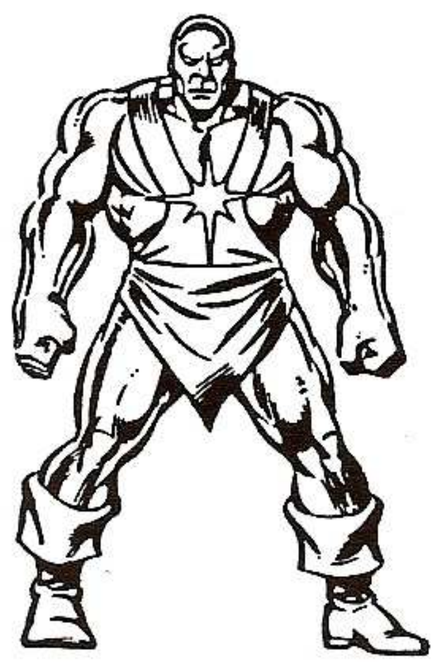
L'Homme Radioactif n'est pas informé des événements récents s'étant déroulés dans le parc naturel. En conséquence, il ne s'attend pas à une attaque et ne combat que pour se défendre. S'il gagne, il livre ses captifs au Mandarin. L'Homme Radioactif se rend après avoir perdu seulement la moitié de ses points de Vitalité. Il accepte toute offre raisonnable lui permettant de combattre Le Mandarin.

DENOUEMENT

Si l'Homme Radioactif accepte l'offre des héros, il leur révèle que Le Mandarin tente de contrôler mentalement Iron Man, et est sur le point de réussir. Il peut leur désigner la caverne où son « maître » a installé son quartier-général, mais les Vengeurs ne peuvent pas l'atteindre sans être repérés.

TABLE 8 : *Karma pour « si l'un doit trahir... »*

L'Homme Radioactif est capturé	+ 65
L'Homme Radioactif s'échappe	− 20
L'Homme Radioactif accepte de rejoindre les vengeurs contre Le Mandarin	+ 60
Chaque héros vaincu	− 20
Chaque héros vaincu et capturé	− 35
Pour chaque fait connu en restant caché et en écoutant	+ 10



CHAPITRE 7 :

LES CAVERNES DE CHU

AVENTURE 1

Si les héros attaquent la caverne du Mandarin, commencez le récit en A. S'ils ont été capturés, commencez en B.

A. L'émetteur d'Iron Man peut diriger les Vengeurs vers la bonne caverne en Q9. Les équipements de surveillance du Mandarin lui permettent de ne pas être surpris. Il laisse les héros pénétrer jusqu'au cœur de son quartier-général. Lisez le paragraphe suivant :

> La caverne est apparemment une ancienne mine d'étain. Vous entendez le vrombissement de machines dans ses profondeurs obscures. De nombreux passages secondaires s'ouvrent dans l'obscurité depuis le tunnel principal, mais vous ne percevez aucun mouvement.
>
> Vous apercevez finalement une lumière devant vous, provenant d'une grande salle voûtée emplie jusqu'au plafond de machines électroniques. De nombreux tunnels partent de cette pièce centrale. Personne n'est en vue.

Allez en C.

B.

> Vous vous éveillez d'un profond sommeil. Toutes vos blessures sont guéries et votre équipement se trouve à portée de la main. Vous êtes allongés sur le sol de pierre d'une énorme salle voûtée, dans une caverne. Les parois sont couvertes d'ordinateurs et de machines étranges.

C.

> Soudainement, des spots puissants placés au plafond illuminent la pièce. Dans la lumière vive, vous remarquez des détecteurs placés au-dessus des machines, suivant tous vos mouvements.
>
> Tout à coup, une voix résonne depuis un haut-parleur dissimulé. « Soyez les bienvenus. Je pense que vous cherchez votre ami, Iron Man. Il est mien maintenant, et m'obéit en tous points. Je dois cependant le tester, alors j'ai arrangé cette petite réunion. Je viens juste d'apprendre que vous vous faites appeler les Vengeurs de la Côte Ouest. Comme c'est bizarre. Vengeurs, » dit-il en éclatant d'un rire démoniaque, « Rassemblez-vous ! ».

COMBAT 1

Alors que les échos de la voix du Mandarin meurent dans la caverne, Iron Man débouche en volant de l'un des tunnels, et attaque les Vengeurs. Comme le contrôle mental du Mandarin diminue la volonté d'Iron Man, ses capacités sont décalées d'une colonne vers la gauche. Il combat jusqu'à ce que les Vengeurs soient vaincus ou qu'il sombre dans l'inconscience. Il utilise principalement ses répulseurs et son rayon lumineux. Si son action risque de tuer un Vengeur, Iron Man arrive à stopper son geste s'il réussit un jet d'Intuition (Le Mandarin n'est pas assez puissant pour contrôler complètement la conscience d'Iron Man).

Si un Vengeur ne combat pas mais passe un round complet à tenter de convaincre Iron Man de reprendre ses esprits, faites un jet sur la colonne Faible. Si vous obtenez un résultat jaune, le personnage réveille la force de volonté d'Iron Man, et lui permet de se débarrasser du contrôle du Mandarin. Décalez ce jet de deux colonnes vers la droite pour chaque Vengeur supplémentaire tentant de convaincre Iron Man au cours du même round.

AVENTURE 2

Si Iron Man échappe au contrôle du Mandarin ou est vaincu, celui-ci s'échappe par l'un des tunnels. Déguisé holographiquement en garde forestier, il s'enfuit par une sortie de secours grâce à un hélicoptère. Il gagne alors une cabane dissimulée dans les bois alentours. Là, il tente de contacter les autres super-vilains à son service pour qu'ils l'aident à échapper aux Vengeurs.

Si les joueurs sont vaincus et qu'Iron Man est toujours sous le contrôle du Mandarin, alors l'homme à l'armure dorée accompagne son nouveau maître jusqu'à l'hélicoptère. Mais pendant ce temps, Rick Jones n'est pas resté inactif. Il a contacté Tony Stark à Circuits Maximus et diffuse maintenant un message du premier Iron Man sur le communicateur intégré à l'armure que porte James Rhodes. Juste au moment où celui-ci monte dans l'hélicoptère, le son de la voix de Tony et les souvenirs de ses années de pilotage sont trop forts pour le contrôle mental du Mandarin. Iron Man s'écroule, inconscient mais libre. Le Mandarin décide alors de battre rapidement en retraite et s'enfuit vers sa cabane secrète.

Si les héros fouillent les lieux après le départ du Mandarin, ils découvrent un émetteur-récepteur suffisamment puissant pour couvrir toute la surface du globe, une série d'écrans de télévision pouvant être réglés sur n'importe quel point du parc naturel (y compris sur tous les scouts restants), et le Concentrateur Sélectif d'Intensification Mentale (CSIM). L'émetteur-récepteur et les détecteurs sont faciles à utiliser.

Ils découvrent aussi la luxueuse chambre du Mandarin. Un petit livre noir a été oublié sur son bureau. Il ne contient que cinq lignes.

P. – Camping, indisponible

P. – Motel de Ron Day View, 555-5604

B. – Hôtel de Sun Bird Valley, 555-6991

T. – Motel de Harold's Hide-A-Way, 555-8513

C. – 555-4836

Ce sont les lieux de séjour des super-vilains. L'hôtel de Sun Bird Valley est celui où les Vengeurs sont descendus. Le « C » représente la cabane du Mandarin.

Si les Vengeurs appellent les renseignements, ils pourront découvrir que le numéro de « C » correspond à Mr Myn Chu. La standardiste leur donne aussi l'adresse ; la cabane se trouve quelque part dans la région.

Si les personnages ne cherchent pas le livre noir ou décident qu'il n'est pas important, dites-leur, dès qu'ils contactent un service officiel ou gouvernemental, qu'un hélicoptère a été aperçu venant des montagnes. Il a atterri dans les profondeurs des bois sur l'autre versant de Sun Bird Valley. Le Mandarin se cache dans sa cabane pendant trois jours, déguisé en garde forestier grâce à son holo-ceinture. Le soir du troisième jour, il réussit à s'échapper.

COMBAT 2

Dans ce combat, laissez l'un des joueurs contrôler Iron Man. Bien que Le Mandarin ait épuisé une grande partie de ses forces les jours précédents, il est encore en forme pour le combat. Il est seul, car aucun de ses complices échappés ne répond au téléphone. Il n'utilise son anneau de désintégration qu'une seule fois, car il lui coûte énormément de pouvoir.

DENOUEMENT

Si les héros sont vaincus, Le Mandarin ne perd pas de temps à les détruire, mais éclate de rire et s'enfuit en les laissant honteux et confus. S'il est battu, il utilise le pouvoir CSIM restant dans son anneau Transformateur de Matière pour se téléporter.

TABLE 9 : *Karma pour les cavernes de Chu*

Iron Man est vaincu	+ 70
Iron Man est guéri pendant qu'il combat les Vengeurs	+ 75
Le Mandarin est vaincu	+ 100
Les héros fouillent la caverne et trouvent le livre	+ 25
Les héros trouvent le refuge du Mandarin grâce au livre	+ 30
Iron Man vainc les héros	– 35
Le Mandarin s'échappe	– 50
Les héros ne fouillent pas la caverne	– 10

CHAPITRE 8 :

LA FIN DES VACANCES

La performance des Vengeurs à ce point de l'aventure détermine la quantité de travail qu'il leur reste à effectuer.

Premièrement, 20 scouts doivent être retrouvés. Ils resteront dans une transe comateuse pendant vingt-quatre heures après la fuite ou la défaite du Mandarin, puis se réveilleront complètement désorientés.

Deuxièmement, les super-vilains doivent être capturés. Ce n'est pas parce qu'ils sont hors de vue qu'ils sont hors-jeu. Si les héros n'ont pas encore identifié les cinq mercenaires du Mandarin, le S.H.I.E.L.D. contacte Oiseau Moqueur par radio. Il confirme la présence de l'Homme Plante, de Pyro, de Blizzard et de Tourbillon dans cette région. Le S.H.I.E.L.D. sait aussi que l'Homme Radioactif travaille avec Le Mandarin, mais ne sait pas où ils se trouvent.

A partir de minuit le second jour, les quatre super-vilains se reposent dans leur hôtel ou leur campement respectifs et peuvent être pistés jusque-là. Leurs chapitres individuels détaillent comment et quand ils ont l'intention de quitter Sun Bird Valley. Au cas où les joueurs le demanderaient, voici la liste des hôtels de Sun Bird Valley.

Motel Old Western
Auberge Sunbird Funtime
Hôtel de Sunbird Valley
Motel d'Harold's Hide-A-Way
Motel de Ran Day View
Motel de la Route 77
Hôtel du Château Marmet
La Retraite Hivernale
Auberge du Bar-Nihl

Si les héros décident de visiter tous ces endroits, les gérants ne se rappellent pas avoir eu récemment de clients « bizarres ». Inventez des noms si les joueurs demandent à voir les registres des jours précédents, mais ne prononcez pas les noms ou les pseudonymes de chaque criminel. L'Homme Plante fait du camping non loin du campement des scouts. Les seuls transports publics permettant de quitter Sun Bird Valley sont le service de bus Greyhound et un service aérien d'avions et d'hélicoptères.

Si les personnages recherchent l'Homme Radioactif et sont vraiment en difficulté, le département des gardes forestiers peut leur prêter un hélicoptère et plusieurs détecteurs à infra-rouges utilisés par l'Université de l'Idaho pour l'étude des radiations atmosphériques. Avec quelques modifications mineures, ils permettent de localiser l'Homme Radioactif dans le parc naturel sans difficulté.

ALTERNATIVES

Si vous utilisez cette aventure pour des héros créés par vos joueurs, le scénario doit être légèrement modifié. Mettez vos héros sur la piste de l'un des mercenaires du Mandarin, et faites-les tomber par hasard sur le kidnapping d'Iron Man. Ils peuvent toujours appeler les Vengeurs pour demander de l'aide s'ils ont trop de problèmes. S'ils sauvent eux-mêmes Iron Man, ils reçoivent un bonus de 200 points de Karma pour leur cagnotte, grâce à la publicité qu'Iron Man leur fait auprès de la presse.

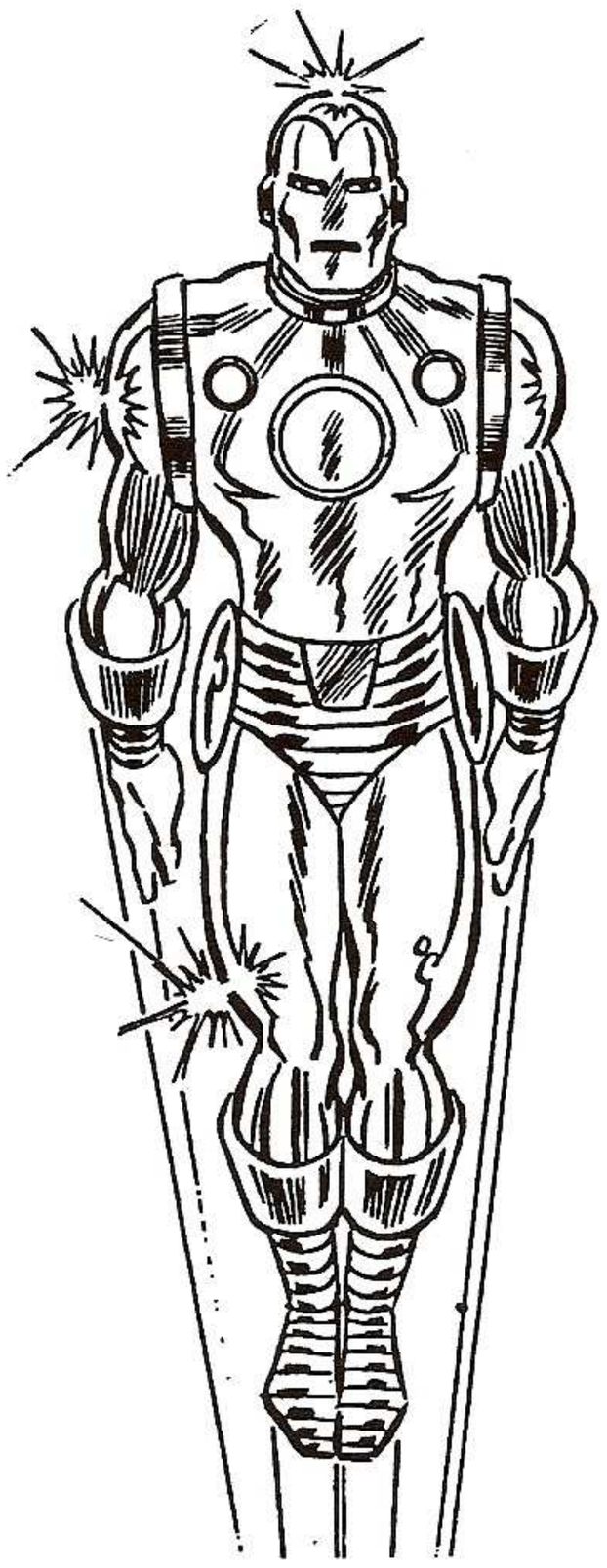
Si votre groupe de joueurs est un mélange de vétérans expérimentés et de pieds-tendres, insistez pour que les personnages restent ensemble pour des questions de jouabilité. Quelqu'un qui n'a jamais joué apprécie rarement d'être confronté seul à une forêt bondée de vilains.

Si votre groupe normal de personnages est vraiment trop fort, lancez dans la forêt quelques vilains supplémentaires. Placez-les dans l'environnement spécifique où leurs pouvoirs sont utilisés avec le plus grand avantage. N'oubliez pas de leur attribuer un point de chute pour qu'ils puissent être pistés dans le cas où ils s'échapperaient. Vous pouvez trouver vos super-vilains supplémentaires dans les autres aventures des « SUPER-HEROS MARVEL ». Vous pouvez les inventer en utilisant le système de création de personnage. Nous vous recommandons le Moissonneur (le frère de Wonder Man), le Laser Vivant (qui a travaillé dans le passé avec Le Mandarin mais qui est mort dans les bandes dessinées) et la Gargouille.

Vous pouvez aussi faire se rencontrer l'Homme Radioactif et Le Mandarin dans sa cabane secrète. Si Le Mandarin, l'Homme Radioactif et Iron Man sont du même côté, soyez prêts à mobiliser tous les Vengeurs à Sun Bird Valley.

N'hésitez pas à changer le temps ou la saison si vous le souhaitez. Cette aventure peut prendre un tout autre aspect si elle se déroule au milieu de l'hiver, avec des tempêtes, des traces de pas dans la neige, et des rivières gelées. Un printemps boueux peut aussi être très pratique si vous voulez engluer les personnages dans la gadoue.

Si vous désirez réellement une grande bataille, souvenez-vous qu'il s'agit d'un parc naturel public. Il est placé sous la protection des Services des Forêts et du Génie de l'Armée, à cause de l'énorme lac situé à l'ouest hors de la carte. Si le gouvernement entend parler de 20 scouts kidnappés, de six vilains lâchés dans la nature, ou de la forêt menacée (« Qui avez-vous mentionné ? PYRO !!!), il est très possible que les Gardes Nationaux ou l'Armée Américaine soient appelés. Vous pouvez aussi mentionner aux joueurs que le camp d'entraînement des rangers de l'Armée Américaine se trouve non loin. Voyez s'ils sauront en tirer profit (les rangers sont bien entraînés au combat en forêt, et possèdent un énorme pouvoir de feu).



RICK JONES
Musicien, membre honoraire des Vengeurs

Corps-à-corps	:	**NORMAL**
Agilité	:	**NORMALE**
Force	:	**NORMALE**
Endurance	:	**NORMALE**
Raisonnement	:	**NORMAL**
Intuition	:	**SUPÉRIEURE**
Psyché	:	**NORMALE**
Vitalité	:	**24**
Karma	:	**22**
Ressources	:	**NORMALES**
Popularité	:	**8**

Passé : Rick Jones était un ami très proche du docteur Bruce Banner et de son alter ego Hulk, depuis sa première étonnante transformation et pendant les nombreuses années suivantes. Pendant une de ses tentatives pour arrêter les déchaînements de violence de Hulk, Rick a contacté un groupe de héros devenus ultérieurement les Vengeurs. Membre honoraire des Vengeurs, il a voyagé pendant un certain temps avec Captain America. Rick possède toujours la Carte de Sécurité des Vengeurs et reste un membre honoraire respecté de ce groupe.

Rick entretient aussi une relation inhabituelle avec le Kree Captain Mar-vell. Leurs forces vitales sont liées : en cas de danger, Rick peut attirer Mar-vell hors de la Zone Négative et changer de place avec lui.

Ces dernières années, Rick s'est impliqué bénévolement dans le mouvement scout, et a été choisi pour surveiller le concours des 20 meilleurs scouts en techniques de survie.

SCOUTS HYPNOTISES

Corps-à-corps	:	**NORMAL**
Agilité	:	**NORMALE**
Force	:	**NORMALE**
Endurance	:	**NORMALE**
Raisonnement	:	**NORMAL**
Intuition	:	**SUPERIEURE**
Psyché	:	**NORMALE**
Vitalité	:	**24**
Karma	:	**22**
Ressources	:	**NORMALES**
Popularité	:	**12**

Passé : Ces scouts ne possèdent pas de super-pouvoirs, mais sont en grande forme physique et psychique (si vous ne tenez pas compte du fait que Le Mandarin les a placés sous son contrôle mental). Ils ont capturé Iron Man et l'ont livré à l'Homme Radioactif. Leur mission est ensuite de se cacher dans le parc naturel et d'empêcher les campeurs curieux et les fouineurs de se diriger vers le nord et la cachette du Mandarin.

Talents : Tous ces scouts sont experts dans l'art des techniques de survie, et savent avec une capacité Remarquable nager, pratiquer l'escalade, descendre en rappel, et rester parfaitement immobiles. Familiers de ces bois, ils peuvent fabriquer des pièges infligeant des dommages Normaux. Chaque scout possède un couteau de chasse et une hachette. Ces deux armes provoquent 10 points de dommages en combat Tailler & Trancher ou 6 points si elles sont lancées.

BLIZZARD
Gregor Shapanka
Scientifique, criminel professionnel

Corps-à-corps	:	**NORMAL**
Agilité	:	**SUPERIEURE**
Force	:	**SUPERIEURE**
Endurance	:	**EXCELLENTE**
Raisonnement	:	**REMARQUABLE**
Intuition	:	**SUPERIEURE**
Psyché	:	**MEDIOCRE**
Vitalité	:	**46**
Karma	:	**44**
Ressources	:	**SUPERIEURES**
Popularité	:	**4**

Pouvoirs :

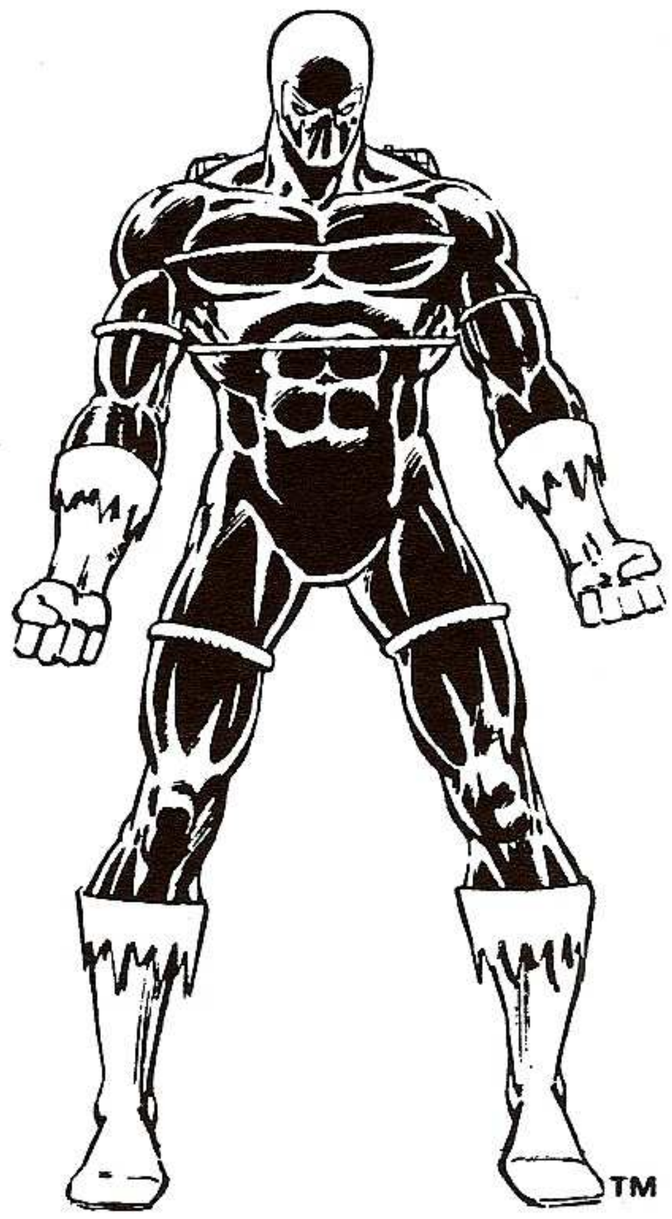
TENUE DE COMBAT. Tous les pouvoirs de Blizzard proviennent de sa tenue de combat. Elle est constituée d'une combinaison isolante recouvrant complètement le corps, d'une paire de gants inventés spécialement, et d'une unité dorsale cryogénique lui donnant ses pouvoirs de gel.

ARMURE CORPORELLE. La combinaison fournit à Blizzard une armure corporelle Supérieure et une protection Fantastique contre le froid. Elle peut aussi se geler elle-même pour devenir une armure corporelle Remarquable, sans gêner les mouvements de Blizzard.

GANTS. Les gants de Blizzard lui permettent d'attaquer en utilisant le froid. Il peut créer des projectiles de glace provoquant des dommages Remarquables à une portée de 3 zones. Il peut fabriquer un mur de glace d'une force Remarquable. Finalement, il peut générer avec une puissance Remarquable de la neige, de la neige fondue et une pluie glaciale.

UNITE DORSALE. L'unité dorsale cryogénique est le cœur de la tenue de combat de Blizzard. Elle peut supporter des dommages Remarquables avant d'être endommagée.

Passé : Gregor Shapanka était un employé de Tony Stark, et vola les circuits électroniques de la première armure d'Iron Man pour son profit personnel. Utilisant ces circuits et son propre génie électronique, Shapanka a créé Blizzard et s'est embarqué dans une carrière criminelle.



L'HOMME PLANTE
Samuel Smithers
Arboriculteur, criminel professionnel

Corps-à-corps	:	**NORMAL**
Agilité	:	**NORMALE**
Force	:	**NORMALE**
Endurance	:	**NORMALE**
Raisonnement	:	**SUPERIEUR**
Intuition	:	**NORMALE**
Psyché	:	**NORMAL**
Vitalité	:	**24**
Karma	:	**22**
Ressources	:	**NORMALES**
Popularité	:	**7**

Équipement/Possessions :

PROJECTEUR DE CHAMP PSI POUR LES PLANTES. Grâce à sa persévérance et à sa chance, Smithers a créé un stimulateur énergétique qui « éveille » les plantes. Une fois stimulées, les plantes deviennent réceptives aux ordres mentaux du possesseur du projecteur. La portée normale de l'appareil est de deux zones (pour cette aventure, l'Homme Plante doit se trouver dans la même méga-zone que les plantes qu'il contrôle). Les plantes restent généralement sous son influence une heure après avoir été stimulées. Avec cet objet, l'Homme Plante peut ordonner à un arbre de ceinturer un adversaire (infligeant des dommages Incroyables), à des racines de faire de même (dommages Remarquables), à des lianes de croître et d'étrangler (dommages Excellents), à des feuilles de tomber et de lui fournir un camouflage, etc.

Talents : L'empathie naturelle de l'Homme Plante pour les végétaux lui permet d'obtenir de ceux-ci une loyauté complète. Les plantes obéissent toujours à ses ordres mentaux, même si quelqu'un d'autre exerce un contrôle sur elles.

Passé : Alors qu'il était l'assistant d'un botaniste réputé, Smithers a entendu parler d'un champ psi pour les plantes et a rêvé d'être capable de les manipuler. Plus tard, un court-circuit a surchargé l'une de ses inventions et son rêve est devenu réalité. Parmi les nombreux crimes qu'il a commis, citons l'attaque de Londres et le kidnapping du Président des Etats-Unis.

PYRO
St John Allerdyce
Mutant, journaliste, criminel professionnel

Corps-à-corps	:	**SUPERIEUR**
Agilité	:	**SUPERIEURE**
Force	:	**NORMALE**
Endurance	:	**REMARQUABLE**
Raisonnement	:	**SUPERIEUR**
Intuition	:	**NORMALE**
Psyché	:	**SUPERIEUR**
Vitalité	:	**56**
Karma	:	**26**
Ressources	:	**MEDIOCRES**
Popularité	:	**– 10**

Pouvoirs :

CONTROLE DU FEU. Pyro est un mutant capable d'augmenter la taille et l'intensité d'un feu, et de lui faire prendre la forme qu'il désire, même celle d'une créature vivante. Voici les caractéristiques maximales de telles créatures :

C	A	F	E	R	I	P
Inc	Inc	Inc	Inc	–	–	–

Vitalité : 160 (maximun)

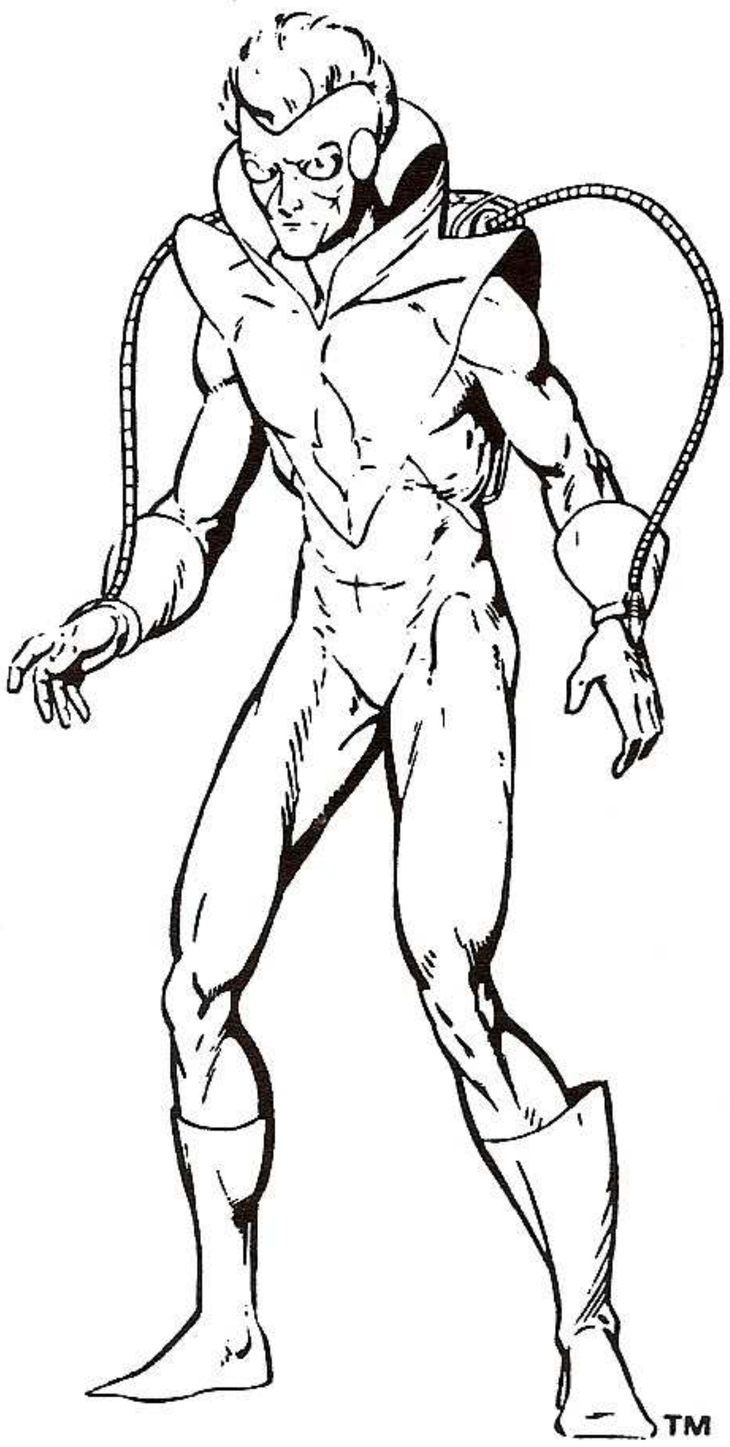
Pyro peut contrôler mentalement les créatures de flamme et leur ordonner de faire ce qu'il veut. Elles provoquent des dommages Monstrueux.

Pyro doit se trouver à moins d'une zone de distance de la flamme originelle pour pouvoir la contrôler. Mais il peut ensuite manipuler ses créatures avec une puissance Monstrueuse tant qu'elles restent à portée de vue. Ces créatures se dissipent si Pyro arrête de se concentrer sur elles ou s'il est inconscient. Elle redeviennent alors du feu normal. Elles sont invulnérables à tous les dommages physiques (bien qu'elles puissent perdre leur forme si elles sont « étourdies » ; il leur faut un round pour se reformer), mais l'eau leur inflige double dommage.

RÉSISTANCE AU FEU. Pyro a une Résistance Inhumaine aux flammes placées sous son contrôle. Il est vulnérable aux feux normaux, et porte une tenue qui lui fournit une protection Fantastique contre les feux qui ne sont pas les siens.

GÉNÉRATION DE FEU. Comme Pyro ne peut pas créer de flammes, sa tenue est aussi équipée d'un lance-flammes. Il provoque des dommages Remarquables et a une portée de deux zones.

Passé : St John Allerdyce est né et a été élevé en Australie. Il a travaillé comme radio-reporter en Indonésie et au Viêtnam. Son expérience de journaliste lui a permis d'écrire de nombreuses nouvelles, que les critiques ont traitées « d'ordures littéraires ». Il a finalement rencontré Mystique et l'a rejoint dans la Confrérie des Mauvais Mutants, mais il travaille aussi pour son propre compte.



L'HOMME RADIOACTIF
Dr Chen Lu
Physicien nucléaire, criminel professionnel

Corps à corps :	**NORMAL**
Agilité :	**SUPÉRIEURE**
Force :	**REMARQUABLE**
Endurance :	**EXCELLENTE**
Raisonnement :	**EXCELLENT**
Intuition :	**NORMALE**
Psyché :	**NORMALE**
Vitalité :	**66**
Karma :	**32**
Ressources :	**NORMALES**
Popularité :	**2**

Pouvoirs :

RAYONS GAMMA. L'Homme Radioactif peut projeter depuis ses mains des faisceaux de radiations gamma. Ces rayons provoquent des dommages Fantastiques et ont une portée Fantastique.

EXPLOSION ÉTENDUE. Il peut aussi relâcher la plupart de son énergie en une explosion dévastatrice. Cette explosion inflige des dommages Remarquables à tout ce qui se trouve dans la même zone que lui, et des dommages Excellents à tout ce qui se trouve dans les zones adjacentes. Il ne peut exploser de cette façon qu'une seule fois par jour et ne l'utilise généralement qu'en dernier recours, car cela le fatigue énormément.

CHAMP DE FORCE. L'Homme Radioactif peut projeter un champ de force qui lui confère une protection Monstrueuse, mais celui-ci fonctionne dans les deux sens. L'Homme Radioactif ne peut plus attaquer quand son champ de force est levé. Un objet, un rayon, etc., lancé sur le champ de force rebondit. L'Homme Radioactif peut alors le rediriger, mais la qualité de sa visée est Normale.

RADIOACTIVITÉ. Son corps laisse constamment filtrer de la radioactivité, ce qui le rend facilement repérable.

Passé : L'Homme Radioactif a été créé à l'origine pour vaincre Thor. Ayant échoué, Dr Lu est devenu un paria et s'est tourné vers le crime. Il comprend très bien ses pouvoirs. Il a été récemment libéré de prison par Le Mandarin, est tombé sous son contrôle mental, et le déteste cordialement.

TOURBILLON
David Cannon
Mutant criminel

Corps-à-corps :	**SUPERIEUR**
Agilité :	**INCROYABLE**
Force :	**SUPERIEURE**
Endurance :	**REMARQUABLE**
Raisonnement :	**NORMAL**
Intuition :	**NORMALE**
Psyché :	**NORMALE**
Vitalité :	**90**
Karma :	**18**
Ressources :	**NORMALES**
Popularité :	**8**

Pouvoirs :

TOURNOIEMENT. Le Tourbillon peut tourner sur lui-même à une vitesse de 400 tours par minute. Il a un sens pratiquement parfait de l'équilibre. Seul un personnage avec une Force Inhumaine ou Supérieure peut le ceinturer alors qu'il tournoie.

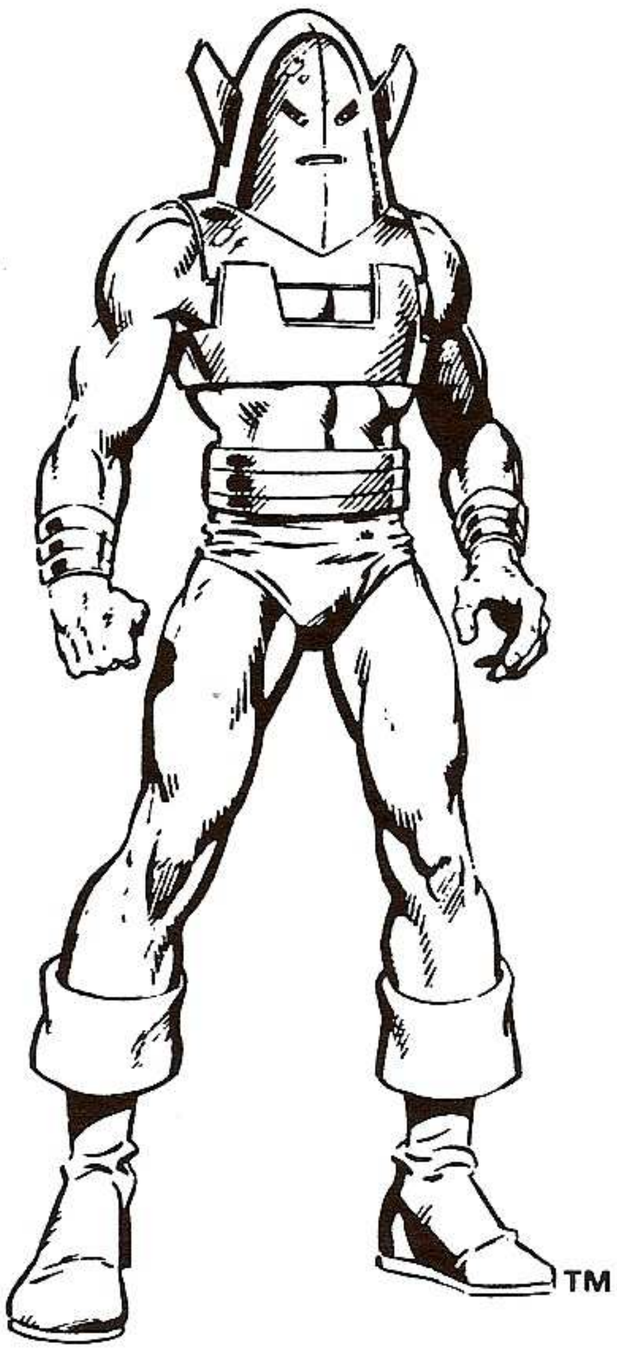
VITESSE ÉCLAIR. Il peut voyager à une vitesse Incroyable tandis qu'il tournoie. Il ressemble à un petit ouragan pendant son déplacement.

VOL. Tourbillon peut voler à une vitesse Remarquable pendant 12 rounds. Il est incapable d'utiliser ses bras pour combattre quand il vole car il s'en sert comme de grossières pales d'hélicoptère.

CHAMP DE FORCE. Pendant qu'il tournoie, Tourbillon possède l'équivalent d'une armure corporelle Remarquable. S'il ne fait rien d'autre et perd un round à se préparer, il peut créer un champ de force à coussin d'air Incroyable.

TORNADE. Tourbillon peut créer des vents de la force d'une tornade dans la zone qu'il occupe et dans les zones adjacentes. Tous les objets non fixés dans ces zones sont soulevés et projetés avec une grande force, infligeant des dommages Remarquables à toutes les personnes à portée (la zone du Tourbillon et les zones adjacentes). Il peut aussi soulever un seul objet plus grand (avec une Force est Remarquable) et le lancer. S'il veut projeter quelque chose vers un but spécifique, il doit réussir un jet d'Agilité.

Passé : David Cannon a commencé sa carrière comme homme de main et voleur à la tire, utilisant son pouvoir de mutant à son avantage. Il a travaillé dans un cirque et a été, entre autres choses, lutteur professionnel. Il a déjà eu quelques démêlés avec les Vengeurs.



LE MANDARIN
Identité réelle inconnue
Conquérant

Corps à corps :	**REMARQUABLE**
Agilité :	**EXCELLENTE**
Force :	**SUPERIEURE**
Endurance :	**REMARQUABLE**
Raisonnement :	**REMARQUABLE**
Intuition :	**SUPERIEURE**
Psyché :	**SUPERIEURE**
Vitalité :	**90**
Karma :	**50**
Ressources :	**FANTASTIQUES**
Popularité :	**12**

Pouvoirs :

POINGS ENDURCIS. Le Mandarin a endurci ses mains pour qu'elles provoquent des dommages Excellents quand il frappe. Si son champ de force est resserré autour de son corps, il peut provoquer des dommages Remarquables avec un seul coup.

CHAMP DE FORCE. Le Mandarin porte un équipement qui projette un champ de force Monstrueux autour de lui. Il peut l'étendre pour couvrir toute la zone où il se trouve, ou le rétrécir en une couche aussi mince qu'une seconde peau l'entourant de toutes parts.

CEINTURE HOLOGRAPHIQUE. Dans cette aventure, Le Mandarin utilise une ceinture holographique qui lui donne une apparence spécifique et programmée. Dans ce cas, il s'agit de celle d'un garde forestier.

ANNEAUX DE MAKLUAN. Le Mandarin porte 10 anneaux, qui lui donnent chacun un pouvoir différent. Lié psychiquement à ces anneaux, il est le seul à pouvoir les utiliser. Il peut contrôler un anneau depuis n'importe quel endroit sur terre et observer mentalement ce qui se passe à côté de lui.

Tous les anneaux produisent une décharge d'énergie infligeant des dommages Remarquables, à moins que cela ne soit spécifié autrement dans leur description.

MAIN GAUCHE :

Glace – Petit Doigt. Il ne provoque que l'étourdissement, avec une portée de 2 zones.

Intensificateur mental – Annulaire. Cet anneau augmente la Psyché du Mandarin à un niveau Remarquable, et lui donne le pouvoir de contrôler les esprits. Pour ce faire, Le Mandarin doit se trouver dans la même zone que sa victime ; celle-ci doit alors effectuer un jet de Psyché. Si la Psyché de la victime est Excellente ou moins, elle ne résiste au Mandarin que sur un résultat rouge. Si la Psyché de la victime est Remarquable, un résultat jaune lui permet de résister. Si la Psyché de la victime est Incroyable ou plus, un résultat vert est suffisant. Une fois le contrôle établi, Le Mandarin peut le maintenir sur une distance de 1,5 kilomètre.

Décharge électrique – Majeur. Un choc électrique, d'une portée de 3 zones.

Jet de flamme – Index. Portée de deux zones.

Lumière blanche – Pouce. Cet anneau peut émettre n'importe quelle sorte de lumière ou de radiation. Le rayon provoque des dommages Remarquables jusqu'à une portée de cinq zones.

MAIN DROITE :

Lumière Noire – Petit Doigt. Cet anneau émet une force obscure avec une Intensité Remarquable.

Désintégration – Annulaire. Cet anneau émet une décharge désintégratrice Monstrueuse, affectée par les champs de force mais pas par les armures corporelles. Un résultat « Tué » signifie que la cible est totalement désintégrée.

Vortex – Majeur. Cet anneau provoque un déplacement rapide d'air en vortex. Le résultat est identique à la tornade de Tourbillon.

Impact – Cet anneau émet un rayon d'énergie contondante provoquant des dommages de Bagarre Incroyables à une zone de distance.

Transformateur de matière – Pouce. Cet anneau permet au Mandarin de remodeler les objets se trouvant dans la même zone que lui, mais il ne peut pas transformer un élément en un autre, pas plus qu'il ne peut affecter la matière vivante. Un champ de force stoppe ce pouvoir. Il peut aussi être utilisé pour téléporter des personnes ou des objets depuis le lieu où se trouve Le Mandarin. Il peut même atteindre d'autres dimensions.

Talents : Le Mandarin est adepte de plusieurs styles d'arts martiaux, ce qui lui donne une bonne chance d'Étourdir ou de Projeter quelqu'un. C'est aussi un maître de la technologie moderne et de celle des extraterrestres Makluan. Il possède souvent de nombreux objets hypersophistiqués.

Passé : Le Mandarin a démontré son génie scientifique très jeune et a reçu une éducation intensive en Chine. Il a finalement atteint une position très puissante au sein du gourvernement, presque équivalente à celle des anciens mandarins. La révolution communiste chinoise l'a privé de sa position, de sa richesse et de son palais. En Chine, il a exploré la « Vallée des Esprits » interdite, et y a trouvé l'épave d'un vaisseau spatial Makluan. Il l'a remis en état, a maîtrisé la technologie makluenne ainsi que les 10 anneaux trouvés à l'intérieur du vaisseau.

Le Mandarin a utilisé ses anneaux lors de nombreuses tentatives de conquête de la Chine, mais il a été stoppé très souvent par Iron Man. Il a transféré son essence vitale dans un corps plus jeune et plus fort, et recommence ses méfaits.

CONCENTRATEUR SELECTIF D'INTENSIFICATION MENTALE (CSIM)

Résistance :	**REMARQUABLE**
Contrôles :	**EXCELLENTS**
Taille :	**Une salle**
Complexité :	**FANTASTIQUE**
Source d'énergie :	**Pile Atomique**

Pouvoirs :

AMPLIFICATION. Le CSIM a été inventé pour amplifier les anneaux d'Intensification Mentale et de Transformation de la Matière. Il étend le contrôle mental du Mandarin à 65 kilomètres, bien que la victime doive se trouver à moins de deux zones du SCIM quand le contrôle est établi. Une personne soumise à l'anneau d'Intensification Mentale du Mandarin amplifié par le SCIM, doit diminuer sa Psyché de deux niveaux quand elle effectue un jet de résistance au contrôle. Ce test de résistance est effectué une fois par heure tant que la victime est soumise à l'anneau d'Intensification Mentale. Dès que le jet est manqué, la force de volonté de la victime est brisée, mais celle-ci peut utiliser son Karma pour résister.

Le CSIM augmente aussi la capacité de téléportation du Mandarin, lui permettant de téléporter quelqu'un deux fois par round.

L'utilisation du CSIM est très fatigante, et affecte sérieusement la concentration du Mandarin.

IRON MAN
James Rhodes, garde du corps, pilote

Corps-à-corps :	**Excellent**
Agilité :	**Excellente**
Force :	**Incroyable**
Endurance :	**Monstrueuse**
Raisonnement :	**Supérieur**
Intuition :	**Excellente**
Psyché :	**Normale**
Vitalité :	**155**
Karma :	**36**
Ressources :	**Supérieures**
Popularité :	**70**

Pouvoirs :

ARMURE CORPORELLE. La tenue de Rhodey lui fournit une protection Fantastique contre les dommages physiques et la plupart des attaques énergétiques. Elle a une résistance Inhumaine aux radiations et à l'électricité. Elle a aussi une résistance Remarquable à la chaleur, au froid et à l'acide.

VOL. Les bottes d'Iron Man peuvent atteindre une vitesse Monstrueuse. Elles peuvent infliger des dommages de Bagarre Incroyables à une cible située dans la même zone qu'Iron Man.

REPULSEURS. Des projecteurs de plasma de densité moyenne sont fixés dans chaque gant, et sont capables d'infliger des dommages Fantastiques à une portée Incroyable. Les répulseurs peuvent tirer sur des cibles séparées (il faut alors obtenir un résultat jaune sur un jet d'Agilité pour toucher les deux cibles).

RAYON LUMINEUX. Une lampe d'une forte intensité est montée au centre du buste d'Iron Man. Le rayon peut éclairer jusqu'à deux zones de distance, ou aveugler un adversaire imprudent pour 1 à 10 rounds (considérez cela comme un résultat « Étourdi ? »). S'il est concentré en un laser, le rayon peut infliger des dommages Incroyables à une portée Supérieure.

RESERVE D'AIR. Quand elle est scellée, l'armure contient assez d'air pour deux heures, et peut supporter la pression de l'océan à grande profondeur ou le vide de l'espace.

EXTINCTEUR. L'armure peut remplir une zone de mousse carbonique. La mousse diminue les dommages d'un feu de sept colonnes vers la gauche.

ABSORPTION D'ENERGIE. L'armure peut absorber un total Inhumain d'énergie électrique en un seul round sans effet secondaire. Les fuseaux peuvent absorber une énergie aussi intense pendant trois rounds avant d'exploser. L'énergie peut être relibérée directement grâce aux répulseurs, en infligeant des dommages Monstrueux.

SURCHARGE. Iron Man peut retirer les interfaces de sécurité de l'armure pour canaliser sa puissance dans un seul système, ce qui lui donne une Force Inhumaine ou des répulseurs Inhumains. Pour chaque round d'utilisation, effectuez un jet sur la colonne Facteur 0 ; tout résultat inférieur à un résultat jaune ou rouge signifie que les circuits de l'armure ont fondus et que la tenue est hors d'usage.

FUSEAU D'ENERGIE. Les deux fuseaux en forme de disque placés sur la ceinture d'Iron Man lui permettent de stocker des réserves d'énergie. Ils peuvent être détachés pour créer un champ d'induction agissant comme un champ de force Remarquable dans une seule zone et pouvant surcharger un mécanisme électrique normal avec une puissance Incroyable. (L'électronique normale est surchargée avec un résultat Vert, alors que les machines possédant un niveau d'Endurance ont droit à un jet d'Endurance). Finalement, les fuseaux peuvent être lancés jusqu'à une distance de cinq zones et exploser, provoquant des dommages égaux à l'énergie stockée. Chaque fuseau retiré décale d'une colonne vers la gauche la Force, l'Endurance et les dommages des autres attaques d'Iron Man.

DECHARGE SONIQUE. Iron Man peut infliger des dommages Fantastiques à toutes les personnes présentes dans une surface de trois zones (jet d'Endurance sous peine d'être étourdi pour 1 à 10 rounds).

RAYON TRACTEUR. L'armure possède un petit rayon tracteur capable de soulever jusqu'à 200 kilogrammes, avec une portée d'une zone.

DETECTEURS. La tenue de Rhodey est équipée d'un radar, d'un sonar et d'un détecteur de chaleur qui lui permettent de localiser les adversaires invisibles ou camouflés jusqu'à une distance de 10 zones. Des lentilles de vision nocturne permettent à Iron Man de voir dans une obscurité totale comme en plein jour, jusqu'à une distance de trois zones.

TABLETTES DE FREON. Ces tablettes sont lancées depuis des distributeurs placés sur les épaulettes de l'armure. Elles ne peuvent être utilisées que contre des adversaires situées dans la même zone qu'Iron Man, mais provoquent des dommages de froid Monstrueux. Elles sont généralement utilisées contre des adversaires non-vivants.

BROUILLAGE ELECTRONIQUE. L'armure possède un système de brouillage Supérieur. Un radar normal ne peut pas détecter Iron Man, et des signaux extérieurs plus faibles que Monstrueux ne peuvent pas surcharger l'armure.

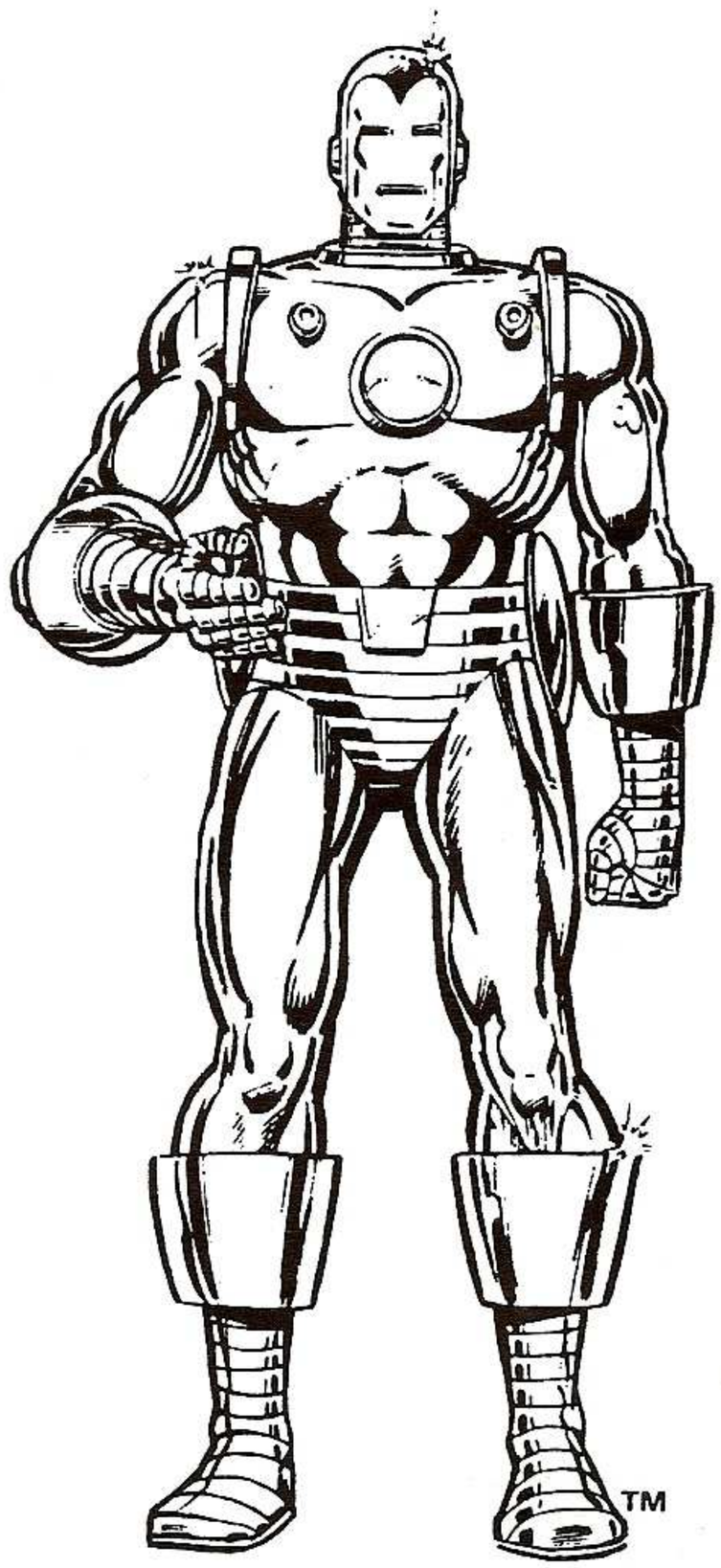
MAGNETISME INVERSE. Iron Man a un contrôle Incroyable sur le magnétisme, lui permettant de modifier ou d'inverser la course des objets en métal projetés dans l'air (il les renvoie sur le lanceur s'il réussit un jet d'Agilité).

PATINS A ROULETTES. Iron Man peut atteindre une vitesse Excellente en utilisant des patins à roulettes nichés dans ses bottes.

PROTECTION OCULAIRE. La tenue d'Iron Man possède un système visuel qui lui fournit une protection Monstrueuse contre les attaques aveuglantes. Les écrans tombent automatiquement en place en cas de besoin, provoquant un round de cécité à cause du changement soudain.

PROJECTION D'IMAGE. L'armure peut recréer jusqu'à une douzaine de répliques visuelles d'Iron Man. Toute attaque à distance contre un groupe d'Iron Men a une chance égale de toucher l'un d'entre eux. (Par exemple, s'il y a neuf répliques, le vrai Iron Man ne sera touché qu'une fois toutes les 10 attaques).

EXCAVATION. Iron Man peut se creuser un chemin dans la terre à vitesse Supérieure, en utilisant des excavateurs fixés sur les poignets. Ils peuvent aussi creuser dans un matériau Incroyable.



ŒIL DE FAUCON

Clint Francis Barton
Aventurier

Corps à corps : SUPERIEUR
Agilité : REMARQUABLE
Force : SUPERIEURE
Endurance : EXCELLENTE
Raisonnement : NORMAL
Intuition : SUPERIEURE
Psyché : NORMALE
Vitalité : 70
Karma : 22
Ressources : NORMALES
Popularité : 45

Pouvoirs :

VISION EXTRAORDINAIRE. Œil de Faucon a une vision Remarquable, lui permettant de distinguer avec une grande précision des objets très éloignés.

OUÏE MEDIOCRE. L'ouïe d'Œil de Faucon a été récemment endommagée. Quand il porte son appareil auditif, son ouïe est Normale, sinon elle est Médiocre.

TIREUR D'ELITE, ARC. Œil de Faucon a une Agilité Monstrueuse quand il tire à l'arc. Il utilise le plus souvent un arc composite à double courbure, renforcé par des fibres de verre, de deux mètres de long. Il développe une puissance de 75 livres et a une portée de 7 zones. Œil de Faucon peut tirer jusqu'à trois flèches par round, et même « épingler » un adversaire sans le blesser en le projetant quelquefois jusqu'à deux zones en arrière. Pour accomplir cet exploit, il doit obtenir le résultat « Dans le mille ».

Equipement/Possessions :

FLECHES. Le carquois d'Œil de Faucon contient 36 flèches. Douze flèches sont normales, avec des pointes en acier infligeant en Bagarre des dommages Excellents. Six ont des pointes faites de trois lames de rasoir (dommages Excellents Tailler & Trancher) ; Œil de Faucon ne les utilise jamais contre une créature vivante mais s'en sert pour tirer sur des pneus, épingler un gêneur contre un arbre, etc. Les 18 flèches restantes sont sélectionnées dans un choix très varié. A chaque fois qu'Œil de Faucon quitte sa base d'opérations, il doit spécifier le type et le nombre de flèches spéciales qu'il emporte. Vous trouverez ci-dessous la liste de quelques flèches particulières. Les joueurs peuvent en inventer d'autres avec l'autorisation du Maître de Jeu.

Explosif – Dommages Fantastiques, équivalent à une grenade
Gaz lacrymogène – Puissance Excellente
Acide – Pouvoir corrosif Monstrueux
Electricité – Dommages Fantastiques
Fumigène – Couvre une zone
Flèche thermique – Chaleur Remarquable
Ventouse * – Force Remarquable, ne s'attache qu'à des surfaces lisses
Vibration – Dommages Excellents
Boomerang * – La flèche revient le tour suivant. Elle peut être attachée à une corde légère ou à un câble pour s'enrouler autour d'un objet ou d'une personne.
Flamme – Eclaire une surface de 2 zones de rayon, ou provoque des dommages incendiaires Supérieurs.
Flèche magnétique * – Force Incroyable, ne s'attache qu'à des surfaces métalliques
Mastic * – Force adhésive Excellente, provoque des dommages Remarquables aux mécanismes non protégés
Flèche hypersonique – Puissance Excellente, étourdit pour cinq rounds
Extincteur – Effet extincteur Fantastique ou dommages sur les créatures de feu.

Ce type de flèche peut être attaché à une corde ou un câble léger. La corde légère est un Matériau Excellent et a une portée maximale de 5 zones. Le câble est un Matériau Incroyable et a une portée maximale de 3 zones.

Talents : Captain America a enseigné les arts martiaux à Œil de Faucon. Celui-ci peut ainsi Etourdir et Projeter ses adversaires en combat. Œil de Faucon décale ses résultats d'une colonne vers la droite quand il utilise une arme demandant un jet d'Agilité.

Passé : Œil de Faucon s'est entraîné au tir à l'arc et à la gymnastique alors qu'il appartenait à un cirque. Il a mal commencé sa carrière, vilain faisant équipe avec l'agent secret la Veuve Noire. Il a finalement échoué chez les Vengeurs et a rejoint leurs rangs. Pendant un laps de temps assez court, il a utilisé les pouvoirs de Goliath et a pris le nom de Goliath II. Il a quitté plusieurs fois les Vengeurs, pour revenir ultérieurement à leurs côtés. Il est maintenant le leader des Vengeurs de la Côte Ouest. Marié à Oiseau Moqueur, il n'a que très peu d'amis en dehors du cercle des Vengeurs.

TIGRA

Greer Grant Nelson
Aventurière

Corps à corps : EXCELLENT
Agilité : INCROYABLE
Force : INCROYABLE
Endurance : REMARQUABLE
Raisonnement : NORMAL
Intuition : REMARQUABLE
Psyché : EXCELLENTE
Vitalité : 130
Karma : 56
Ressources : NORMALES
Popularité : 50

Pouvoirs :

SENS EXTRAORDINAIRES. Tigra a une vision, une ouïe et un odorat Monstrueux. Son sens de l'odorat est suffisant pour lui permettre de pister quelqu'un au milieu d'une foule. Tigra possède aussi l'infravision et voit parfaitement dans le noir. Ses pupilles verticales lui confèrent un grand angle de vision lui permettant de voir au-dessus et au-dessous d'elle. Il est pris en compte dans l'évaluation de son score d'Intuition.

EMPATHIE. Tigra peut partager les émotions des autres êtres vivants. Elle ressent automatiquement les émotions fortes, mais peut détecter une émotion spécifique (comme la peur chez un Vilain en mauvaise posture) en réussissant un jet de Psyché.

COURSE RAPIDE. Tigra peut courir 4 zones par round pendant 3 rounds avant de se fatiguer et d'être obligée de revenir à une vitesse normale.

GRIFFES. Les griffes de Tigra infligent des dommages Supérieurs sur la table Tailler & Trancher.

Equipement/Possessions :

TALISMAN. Tigra porte à son cou un talisman en forme de tête de chat, lui permettant de créer l'illusion de son apparence originelle. Elle peut ainsi facilement passer pour une humaine, mais préfère sa forme féline.

Passé : Assistante dans un laboratoire de recherche, Greer Nelson a accepté de subir un traitement destiné à augmenter ses capacités physiques et mentales. Le chef du laboratoire appartenait en fait au Peuple-Chat, une race extra-terrestre ayant évolué à partir du chat. Greer fut mortellement blessée en poursuivant des agents d'HYDRA qui tentaient de voler au laboratoire un sérum contre la peste noire. Le Peuple-Chat lui sauva la vie en la transformant mystiquement en l'un des leurs. Cependant, Greer garda les capacités extraordinaires qu'elle avait gagnées lors des expériences initiales. Elle prit alors le nom de Tigra et commença à combattre le crime. Tigra garde encore une profonde rancune contre Hydra. Elle n'a appartenu que peu de temps aux Vengeurs, et n'a pas développé de liens d'amitié très étroits avec eux. Œil de Faucon l'a recrutée chez les Vengeurs de la Côte Ouest. Elle s'est depuis rapprochée de Wonder Man, peut-être parce que tous deux ne contrôlent pas très bien leurs pouvoirs.

OISEAU MOQUEUR

Barbara « Bobbi » Morse Barton
Aventurière

Corps-à-corps :	**EXCELLENT**
Agilité :	**EXCELLENTE**
Force :	**NORMALE**
Endurance :	**SUPERIEURE**
Raisonnement :	**EXCELLENT**
Intuition :	**NORMALE**
Psyché :	**NORMALE**
Vitalité :	**56**
Karma :	**32**
Ressources :	**NORMALES**
Popularité :	**50**

Talents :

ACROBATIES. Oiseau Moqueur décale ses résultats d'une colonne supplémentaire en sa faveur quand elle utilise son Agilité pour esquiver une attaque.

CONTACTS. Grâce à sa précédente activité d'espionnage pour le gouvernement, la Popularité d'Oiseau Moqueur est Monstrueuse quand elle recherche de l'aide ou des informations auprès du S.H.I.E.L.D., de tous les services gouvernementaux de sécurité ou de police, d'Interpol, etc.

BIOLOGIE. Barbara est une biologiste professionnelle. Son Raisonnement est Remarquable dans ce domaine.

Equipement/Possessions

TENUE PROTECTRICE. La combinaison d'Oiseau Moqueur est faite de Kevlar et de tissu Beta. Elle lui fournit une protection Remarquable contre les dommages physiques et une protection Excellente contre le feu.

BATON DE COMBAT. L'arme principale d'Oiseau Moqueur est son bâton de combat, composé de deux barres creuses en alliage d'acier (matériau Remarquable). Elle les garde fixées séparément à ses avant-bras par une courroie, dissimulées par de larges manches. Le bâton de combat peut :

A) être lancé comme un javelot, infligeant des dommages Remarquables, avec une portée de 4 zones (une attaque par round) ;
B) être utilisé comme un Bo, provoquant des dommages de Bagarre Remarquables ;
C) être séparé en deux petites massues, lancées en un round par un ressort depuis les holsters des avant-bras, à une portée de 3 zones. Chacune des barres provoque des dommages de Bagarre Remarquables. Oiseau Moqueur peut en lancer une par round, de telle façon qu'elle rebondisse vers elle et lui permette de la rattraper en réussissant un jet d'Agilité ;
D) atteindre une longueur de 2,40 mètres, fournissant à Oiseau Moqueur une perche de saut lui permettant de franchir un bâtiment d'une hauteur d'un étage.

Oiseau Moqueur a une Agilité Remarquable dans toutes les utilisations de son bâton de combat.

EMETTEUR-RECEPTEUR DES VENGEURS. L'entraînement d'espion d'Oiseau Moqueur lui a appris à toujours porter sur elle un émetteur-récepteur. Comme elle possède celui des Vengeurs, elle peut recevoir les signaux d'urgence de n'importe quel Vengeur, y compris celui de l'émetteur de poche d'Iron-Man.

Passé : Barbara Morse a commencé sa carrière comme assistante du projet gouvernemental visant à redécouvrir la formule de super-soldat ayant permis de créer Captain America. Son dossier exemplaire a attiré l'attention du S.H.I.E.L.D. Elle a été rapidement recrutée et entraînée pour devenir un agent de terrain. Elle a accompli de nombreuses missions pour le S.H.I.E.L.D., s'est liée d'amitié avec Ka-Zar du Pays Sauvage, a travaillé pour le gouvernement américain pour enquêter sur le S.H.I.E.L.D. et l'épurer. Elle a ensuite opéré pendant quelques temps comme agent indépendant et aventurière. L'un des membres fondateurs des Vengeurs de la Côte Ouest, elle a épousé son leader, Œil de Faucon.

WONDER MAN

Simon Williams
Acteur, Aventurier

Corps-à-corps :	**SUPERIEUR**
Agilité :	**REMARQUABLE**
Force :	**INHUMAINE**
Endurance :	**MONSTRUEUSE**
Raisonnement :	**NORMAL**
Intuition :	**NORMALE**
Psyché :	**NORMALE**
Vitalité :	**215**
Karma :	**18**
Ressources :	**Médiocres**
Popularité :	**45**

Pouvoirs :

ARMURE CORPORELLE. La peau de Wonder Man est si dure qu'elle lui confère une protection Fantastique contre toutes les formes de dommages.

INDEPENDANCE A L'ENVIRONNEMENT. Simon n'a pas besoin de manger, de boire ou de respirer, mais il peut le faire s'il le souhaite. Il survit confortablement dans l'espace. Il n'est plus vraiment humain et ne vieillit pas.

Equipement/Possessions :

VOL. Simon porte une ceinture qui lui permet de voler à une vitesse Remarquable. La ceinture peut soulever 150 kg supplémentaires en dehors de son propre poids, mais cela n'affectera pas sa vitesse.

Passé : Propriétaire de l'entreprise Williams Electronics (au bord de la faillite), Simon Williams s'était associé au Baron Zemo et à l'Enchanteresse, membres des Maîtres du Mal. Un traitement aux rayons ioniques lui donna sa Force extraordinaire et son invulnérabilité. Zemo lui raconta ensuite qu'un effet secondaire du traitement le tuerait, sauf s'il prenait chaque semaine un antidote que lui seul, Zemo, pouvait lui fournir. Avec Wonder Man à leurs côtés, les Maîtres du Mal défièrent les Vengeurs. Wonder Man trahit ensuite le Baron Zemo, et les Maîtres du Mal furent vaincus. Puis Wonder Man, privé de son antidote, mourut, tout du moins en apparence. Son frère, le Moissonneur, apporta le corps de Simon à un prêtre vaudou pour qu'il le ressuscite. Réanimé sous la forme d'un zombi sans esprit, Wonder Man suivit les ordres de son frère et s'attaqua à nouveau aux Vengeurs. Capturé par les Vengeurs, il regagna progressivement son humanité. On découvrit plus tard qu'il n'avait jamais été mort mais plongé dans un profond coma, pendant que son corps entreprenait une métamorphose permanente sous une forme lui permettant de garder ses pouvoirs. Après avoir rompu avec son frère, Simon est devenu l'ami des Vengeurs, puis finalement l'un des leurs à part entière. Durant cette période, Tony Stark lui a inventé la ceinture-jet. Il quitte ensuite les Vengeurs pour poursuivre une carrière d'acteur, essentiellement comme cascadeur. Il a rejoint récemment les Vengeurs de la Côte Ouest, mais reste sceptique sur sa vocation de héros. Simon et Tigra se sont rencontrés chez les Vengeurs de la Côte Ouest, et sont devenus des amis très proches.

A cause de sa transformation, les yeux de Simon irradient une étrange énergie. Cette lueur est absolument inoffensive, mais reste assez déconcertante pour les gens normaux. Pour cette raison, Simon porte habituellement des lunettes teintées.

ŒIL DE FAUCON

Clint Barton

Leader des Vengeurs de la Côte Ouest

Corps-à-corps :	SUPERIEUR
Agilité :	REMARQUABLE
Force :	SUPERIEURE
Endurance :	EXCELLENTE
Raisonnement :	NORMAL
Intuition :	SUPERIEURE
Psyché :	NORMALE
Vitalité :	70
Karma :	22
Ressources :	NORMALES
Popularité :	45

Vision extraordinaire
Ouïe médiocre
Tireur d'élite, arc
Flèches spéciales

OISEAU MOQUEUR

Barbara « Bobbi » Morse Barton

Corps-à-corps :	EXCELLENT
Agilité :	EXCELLENTE
Force :	NORMALE
Endurance :	SUPERIEURE
Raisonnement :	EXCELLENT
Intuition :	NORMALE
Psyché :	NORMALE
Vitalité :	56
Karma :	32
Ressources :	NORMALES
Popularité :	50

Tenue protectrice
Acrobaties
Bâton de combat

IRON MAN

James Rhodes

Pilote et garde du corps

Corps-à-corps :	EXCELLENT
Agilité :	EXCELLENTE
Force :	INCROYABLE
Endurance :	MONSTRUEUSE
Raisonnement :	SUPERIEUR
Intuition :	EXCELLENTE
Psyché :	NORMALE
Vitalité :	155
Karma :	36
Ressources :	SUPERIEURES
Popularité :	70

Armure corporelle
Rayon tracteur
Magnétisme inverse
Rayon lumineux
Fuseau d'énergie
Projection d'image
Patins à roulettes
Excavation
Lentilles de vision nocturne
Surcharge
Repulseurs
Absorption d'énergie
Vol
Réserve d'air
Brouillage électronique
Détecteurs
Optiques

L'HOMME RADIOACTIF

Dr Chen Lu

Corps-à-corps :	NORMAL
Agilité :	SUPERIEURE
Force :	REMARQUABLE
Endurance :	EXCELLENTE
Raisonnement :	EXCELLENT
Intuition :	NORMALE
Psyché :	NORMALE
Vitalité :	66
Karma :	32
Ressources :	NORMALES
Popularité :	2

Rayons gamma
Explosion étendue
Champ de force

TIGRA

Greer Grant Nelson

Corps-à-corps :	EXCELLENT
Agilité :	INCROYABLE
Force :	INCROYABLE
Endurance :	REMARQUABLE
Raisonnement :	NORMAL
Intuition :	REMARQUABLE
Psyché :	EXCELLENT
Vitalité :	130
Karma :	56
Ressources :	NORMALES
Popularité :	50

Griffes
Sens extraordinaires
Empathie
Course rapide

WONDER MAN

Simon Williams

Corps-à-corps :	SUPERIEUR
Agilité :	REMARQUABLE
Force :	INHUMAINE
Endurance :	MONSTRUEUSE
Raisonnement :	NORMAL
Intuition :	NORMALE
Psyché :	NORMALE
Vitalité :	215
Karma :	18
Ressources :	MEDIOCRES
Popularité :	45

Armure corporelle
Indépendance à l'environnement
Vol

RICK JONES

Rick Jones

Membre honoraire des Vengeurs

Corps-à-corps :	NORMAL
Agilité :	NORMALE
Force :	NORMALE
Endurance :	NORMALE
Raisonnement :	NORMAL
Intuition :	SUPERIEURE
Psyché :	NORMALE
Vitalité :	24
Karma :	22
Ressources :	NORMALES
Popularité :	8

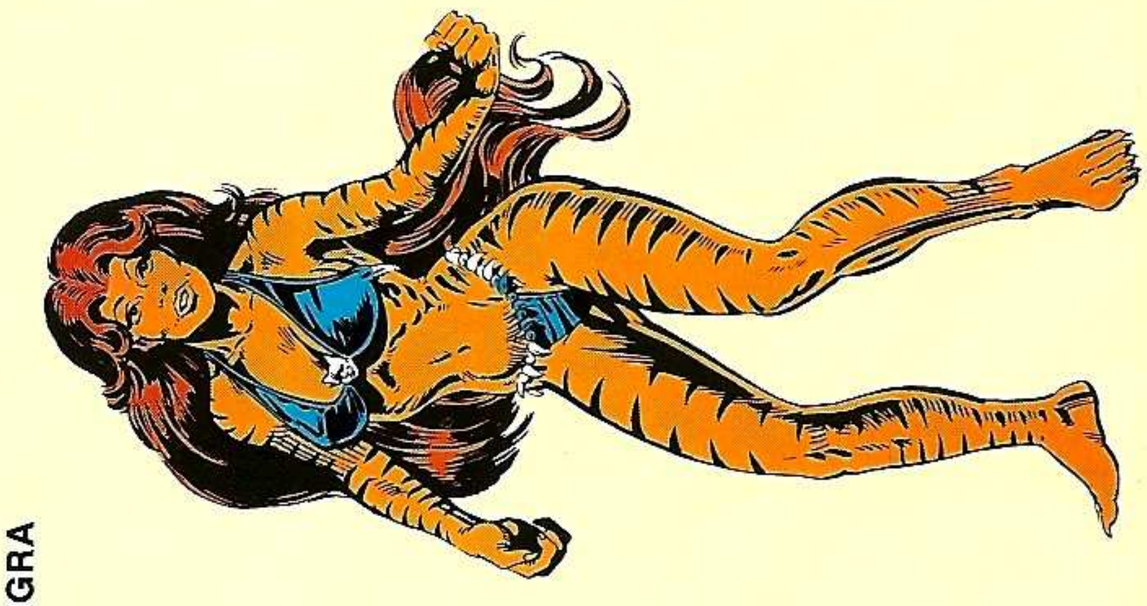
CARTES DE PERSONNAGES DES VENGEURS DE LA COTE OUEST

FICHES DE PERSONNAGES VERSO

Consultez le dos de la carte pour des informations supplémentaires

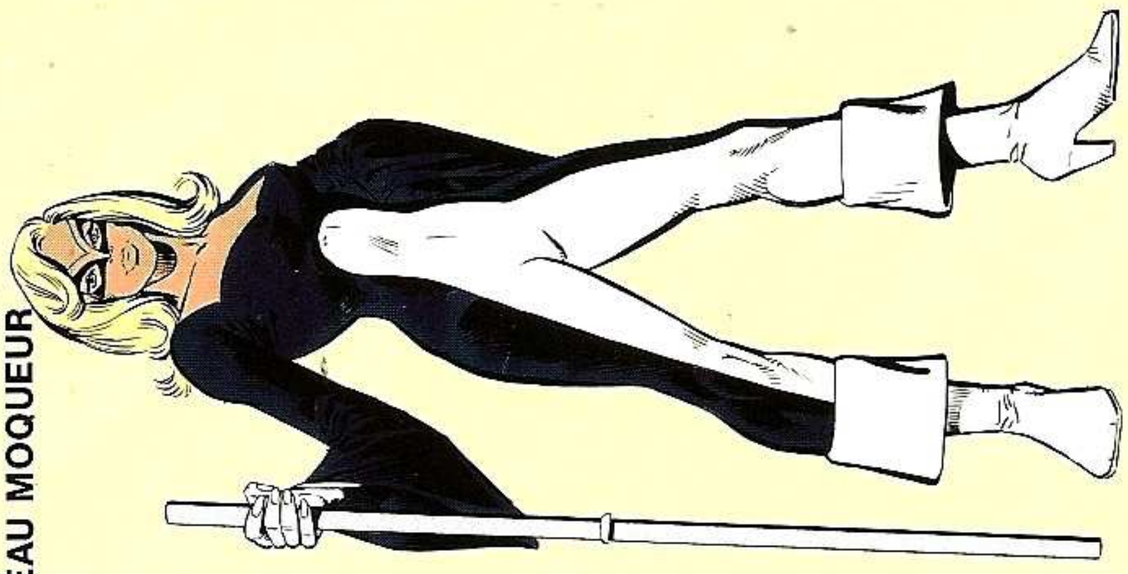
ŒIL DE FAUCON

Consultez le dos de la carte pour des informations supplémentaires



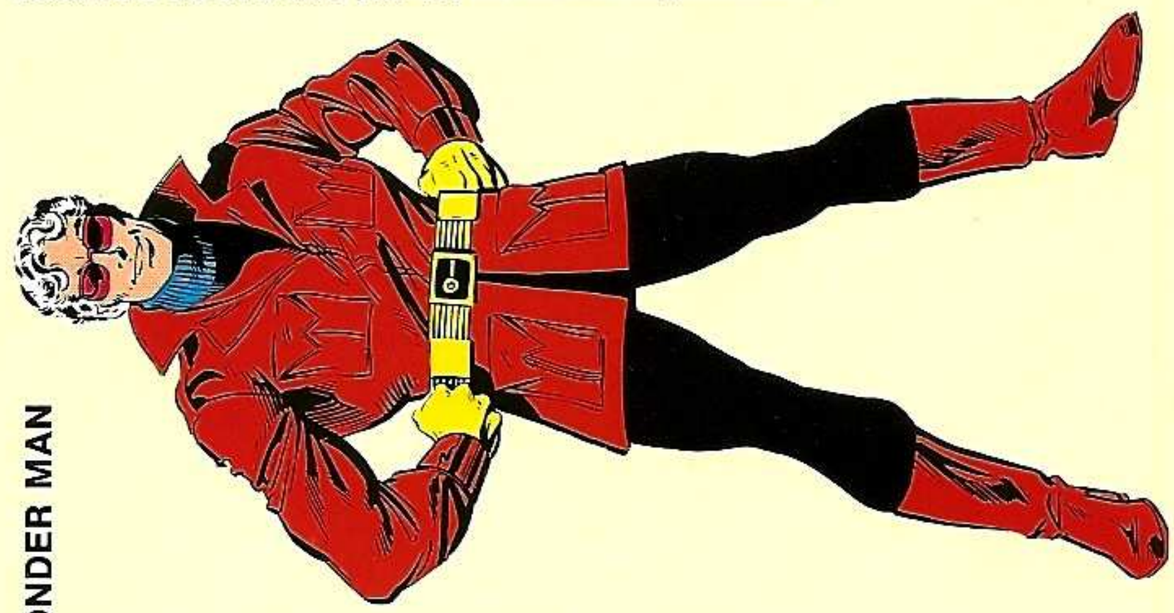
TIGRA

Consultez le dos de la carte pour des informations supplémentaires



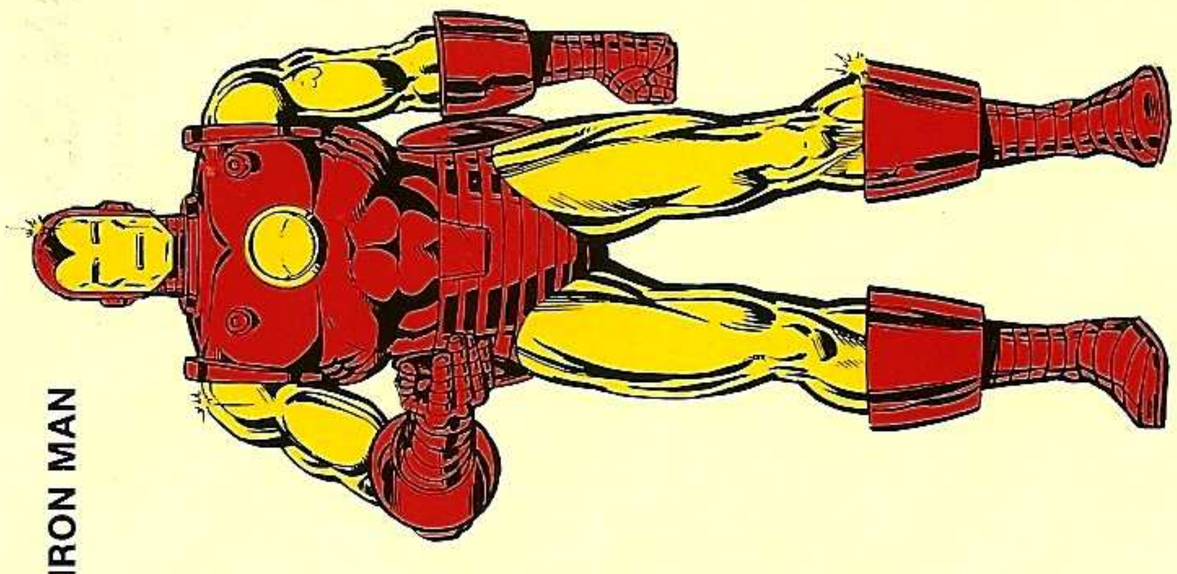
OISEAU MOQUEUR

Consultez le dos de la carte pour des informations supplémentaires



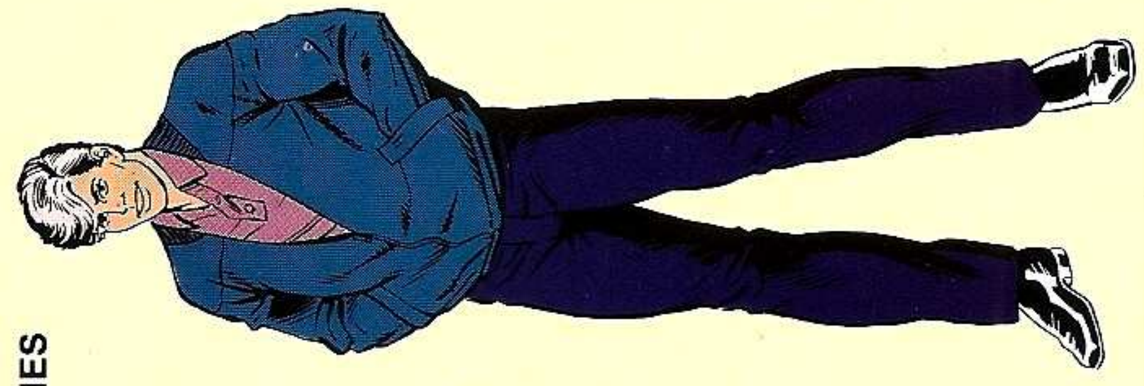
WONDER MAN

Consultez le dos de la carte pour des informations supplémentaires



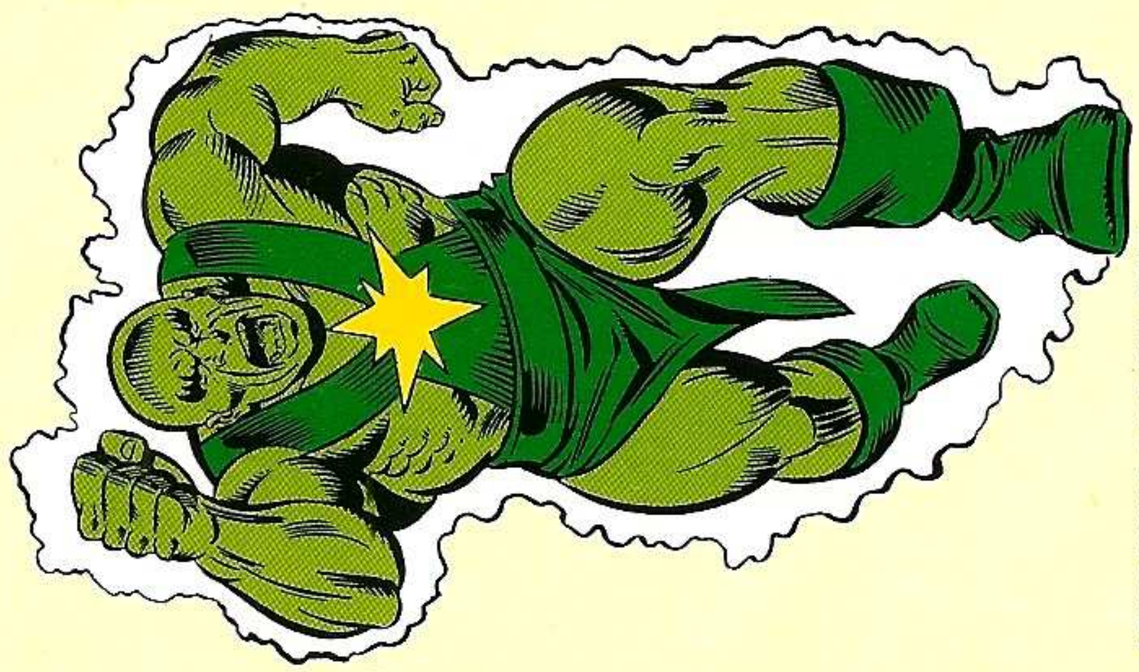
IRON MAN

Consultez le dos de la carte pour des informations supplémentaires



RICK JONES

Consultez le dos de la carte pour des informations supplémentaires



L'HOMME RADIOACTIF

AVENGERS®

CARTE DE PRIORITE

TITULAIRE DE LA CARTE

DIRECTEUR DU CONSEIL NATIONAL DE SECURITE

PRESIDENT DES ETATS-UNIS

CERTIFICAT DE SECURITE TOTALE

MARVEL SUPER HEROS™

LE DERNIER RECOURS

Par Kim Eastland

Les Vengeurs de la Côte Quest, partis en vacances dans les Montagnes Rocheuses, peuvent enfin échapper à leur labeur monotone et journalier: combattro les vilains et les soi-disants conquérants du monde. Mais sont-ils vraiment en vacances?

Quand Oeil de Faucon, Oiseau Moqueur, Tigra et Wonder Man arrivent à Sun Bird Valley, ils rencontrent Rich Jones, membre honoraire des Vengeurs, porteur de nouvelles graves. Une troupe a scouts à disparu . . . avec l' invincible Iron Man!

Les membres restants des Venguers de la Côte Quest pourront-ils retrouver les adolescents disparus ainsi que la plus grande machine de combat humaine du monde? Et pourront-ils ensuite échapper aux griffes du mystérieux Mr. Chu?

Le mystère, le frisson de la chasse et l'action ne manqueront pas dans Le Dernier Recours, quand le plus récent groupe de Super-Héros d'Amérique affrontera une bande de redoutables criminels aux pouvoirs étonnants.

Cette aventure est conçue pour le jeu de rôle »LES SUPER-HÉROS MARVEL«. Vous devez posséder le jeu de rôle »LES SUPER-HÉROS MARVEL« pour la jouer. Ce module contient un livret d'aventure de 16 pages, une carte en couleurs, 8 fiches de personnages et des informations complétes sur les Vengeurs et leurs redoutables ennemis.